#302 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

WINNEN! METRO EXODUS COLLECTOR'S EDITION

ANTHEM™

WWW.PU.NL

MAART 2019

BP € 5,25

8 718226 106315 01903

4K-GEHAKTFONTEINEN IN RESIDENT EVIL 2

• GADGETS CHECKEN OP DE CES 2019 •

FALLOUT 76: WAAR GING HET MIS?

• ACE COMBAT 7: KOTSEN IN DE COCKPIT •

GOUD VOOR KINGDOM HEARTS 3

RESHIFT

GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!



Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

1 EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 57,50** (€ 4,79 per editie)
VOORDELIGSTE KEUZE

2 EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar **€ 31,50** (€ 5,25 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

3 IEDERE MAAND

een editie van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,25** (maandelijks opzegbaar)





+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

IT'S ALL IN THE GAME





Rechtsboven zie je het gezicht dat Spacekees en ik trekken als ergens de fik in gaat. En nee, dit is geen referentie naar het roken van geestverruimende middelen. Ik herhaal: dit is géén referentie naar het roken van geestverruimende middelen. Echt niet!





De review van Hong Kong Massacre voor dit nummer is helaas gesneuveld. Toch wilde ik jullie deze plaat niet onthouden. Dit is namelijk wat er overblijft als je een paar seconden los bent gegaan in zomaar een level in deze game: een heerlijk bloederige bende.



Pag. 020



Pag. 030



Pag. 064



Pag. 026



Pag. 056

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol, Sjoerd van der Linden*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN

Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 56,00.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:

Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS

Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

CHAMPAGNE SNIKKELEN



Tien jaar geleden was ik meer in Los Angeles te vinden dan dat ik bij mijn ouders op de koffie ging. Niet omdat ik niet naar het prachtige Julianadorp wilde, maar simpelweg omdat we zo vaak op trip mochten om videospelletjes te spelen in een of ander luxe oord. De laatste jaren is het echter minder Los Angeles en meer koffie in Julianadorp. Ook niet erg, want ik heb fijne ouders, maar voor je werk een beetje met je snikkel in de champagne hangen, dat blijft nou eenmaal verdomd leuk.
De afgelopen maand was weer even ouderwets lekker. Wouter snikkelde champagne in Texas voor Anthem, Graddus snikkelde 'm in Londen voor Metro Exodus en ondergetekende mocht 'm in Las Vegas snikkelen voor de CES. En alsof dat nog niet genoeg was, mocht ik ook nog eens achter een F16-piloot plaatsnemen in een Blackshape (zie ook de pagina hiernaast), om boven het Veluwemeer een aantal woonboten onder vuur te nemen voor Ace Combat 7. Yep, ik mocht zelf een vliegtuig besturen en doen alsof we de woonboten die Flevoland proberen te annexeren een bom in de nek gingen gooien. Teringhard natuurlijk, en o-m-g, wat hebben we het toch weer zwaar. ● *Martin*



NIET BIKKELEN, MAAR SNIKKELEN!

Ondertussen...

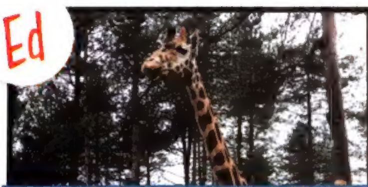
Graddus



Raakte deze maand ...

... verslaafd aan PUBG. Na mijn eerste potje, met een 12de plek en drie kills, dacht ik: die chicken dinner is slechts een kwestie van tijd! Maar inmiddels ben ik veranderd in een bang, afwachtend spelertje dat ergens onder een trap ligt te wachten tot iemand hem door z'n kop knalt. Help!

Ed



Vierde deze maand ...

... het leven! Ik zat met vrouw, kinderen en aanhang een weekend in een bungalow op safaripark Beekse Bergen. Erg leuk; je moet bijna uitkijken dat de giraffen je ontbijt niet jatten!

Martin



Hoorde deze maand ...

... op het nieuws de woorden 'code geel'. En je kunt beter geen halve maatregelen nemen wanneer het sneeuwt in Nederland, dus werd de Hummer van stal gehaald. Die paste trouwens echt maar nét door de McDrive.

Eelko

Bouwde deze maand ...

... mezelf na met legoblokjes. Best aardig gelukt, moet ik zeggen.



Simon

Trok deze maand ...

... mijn PSVR onder het stof vandaan voor Ace Combat 7. Vijf minuten na deze foto hing ik dus boven de pot. Lekker dan.



Florian

Ging deze maand ...

... erg hard op Dirt: Rally 2.0! Na een korte kennismaking in London een paar maanden geleden, mocht ik nu losgaan met de hele game. Check het filmpje op PU.nl.



JJ



Speelde deze maand ...

... voor het 25ste jaar op rij op een PlayStation, en kreeg daarom van Sony een gouden controller. Dat zal de reden wel zijn geweest, toch?

Dennis



Voelde zich deze maand ...

... een echte gangster voor de imposante neus van deze Acer Hummer. Maar omdat het sneeuwde en vroor, lijkt het er vooral op dat ik het heel koud had.

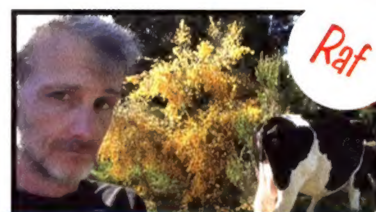
Jurjen



Keek deze maand ...

... door het keukenraam naar een winterlandschap. Gelukkig zorgt die Pikmin-poster nog voor enige kleur in deze grauwe dagen. Over Pikmin gesproken: in 2016 zei Miyamoto dat deel 4 zo goed als klaar was. Ik wacht nog steeds.

Raf



Genoot deze maand ...

... van mijn natuurweekendje, maar ik drink m'n koffie sindsdien zonder melk.

Samuel



Voelde zich deze maand ...

... een ware Super Saiyan. Want ik zag een nieuwe Dragon Ball-film. Die fucking awesome was. In het Japans. In een Nederlandse Pathé-bioscoop. Wow. Ja, 2019 is best oké.

Wouter



Moest deze maand ...

... afscheid nemen van deze stagiair. Wimpie, hopelijk red je het in het echte leven, dude!

Wordt vervolgd ...



MARTIN.EXE STOPPED WORKING

Hierbij een kleine insight in het organiseren van events voor nieuwe games: kies een activiteit die past bij je game. Rallygame? Lekker een potje racen op een rallycircuit! Tour de France-game? Hup, meteen het stalen ros op! Maar wat doe je dan als je een straaljagergame als Ace Combat 7 uitbrengt, waarin je tussen alle loopings, aileron rolls en andere gekke stunts door, ook nog eens moet proberen om doelwitten uit te schakelen? Drie keer raden ...

Zo gezegd, zo gedaan. 'Iemand moet het doen', verkondigde Martin op de redactie toen hij een uitnodiging kreeg om een rondje te vliegen in een soort Spitfire-achtig vliegtuig, samen met een voormalig F16-piloot. Of ie het echt leuk vond, weten we nog steeds niet, maar het is in elk geval hilarisch om te constateren dat ie steeds pipser ziet en die grijns langzaam maar zeker van z'n bakkes verdwijnt naarmate de vlucht vorderde, en daarmee de g-krachten en limieten van het vliegtuig flink werden opgezocht.





UIT DEN OUDEN DOOSCH



Natuurlijk haal ik de inspiratie voor mijn Ouden Doosch-rubriek vooral uit m'n digitale archief. Maar als ik écht diep in het verleden wil graven, heb ik toch the real thing nodig: mijn privé verzameling oude jaargangen.

Eigenlijk heb ik ze allemaal vanaf het moment dat ik bij de PU kwam, en dat is volgende maand exact 25 jaar geleden! Nou, dat zal vast wel een enorm feest worden, met speeches, slingers en heel veel boekenbonnen, denk je niet ...?

ED

JEUJ, VERS STAGEVLEESCH



Elk halfjaar komt er weer een nieuw peloton aan jonge, beïnvloedbare geesten binnen op de redactie, klaar om hun zieltjes voor eeuwig gebrandmerkt te krijgen door de verschrikkingen op de redactie. Hier zie je de slachtoffers voor de komende maanden, inclusief hun trotse begeleiders. Van links naar rechts zien we Lucas, chief Gamer.nl, met zijn nieuwe soldier Ralph. Daaronder in de witte hoodie Luuk de video-editor, met daarboven de andere videoboy Joël, gevolgd door Romée, die stukkies zal schrijven voor IG, en Droefus (die eigenlijk anders heet maar deze droevige bijnaam heeft gekregen), de stagiair voor PU.nl, met tot slot natuurlijk Wouter en Dennis. Wens ze geluk en spaar ze in de comments, mensen!

AAAH, NOSTALGIE ...

Wie onze video's op PU-TV weleens checkt, weet dat we dagelijks worden overladen met allerlei games, goodies en gadgets, spullen die vriendelijke pr-bureaus ons zomaar opsturen. Daar zit een hoop onzin tussen, maar ook veel tof spul dat we echt niet zomaar kunnen weggooien of weggeven. Dat spul krijgt vervolgens een ereplekje ergens op een bureau of kastje, waarna het in de loop der jaren steeds verder naar de achtergrond verhuist. Gaandeweg lijkt onze redactieruimte steeds kleiner te worden, maar je begrijpt: er zijn gewoon steeds meer spullen. En dat betekent dat we eens in de zoveel tijd moeten opruimen, en daarin moeten we keihard zijn. Soms krijgen de oogappels van weleer een oneervol afscheid in de vorm van een reisje richting kliko, maar er zitten ook spullen tussen die je dan opeens weer herontdekt. Zo stuitte onze gelegenheidscurator Dennis Mons de Wonderspons onder meer op een hele serie Sega Mega Drive- en Atari Jaguar-games (je ziet ze in de kast achter hem). Nostalgie, mensen!



Power Spy

● Ophef: ontwikkelaar Ubisoft heeft laten weten de meest recente DLC voor Assassin's Creed Odyssey (Shadow Heritage, om precies te zijn) toch aan te gaan passen. Deze aanpassingen komen naar aanleiding van negatieve feedback door spelers nadat bekend werd dat de protagonist een heteroseksuele relatie aangaat, terwijl spelers in de maingame vrij zijn om te beslissen met wie zij een relatie beginnen.

● Nadat meerdere spelers zich negatief hadden uitgelaten over een gedwongen relatie in Shadow Heritage, heeft Ubisoft besloten enkele aanpassingen te doen om spelers tegemoet te komen. In een reactie verklaart een community manager van Ubisoft dat ze dit doen 'om de persoonlijkheid van de spelers te weerspiegelen die gekozen hebben voor een non-romantische verhaallijn'. Juist.

● Yes, meer ophef! Bethesda heeft op sociale media uitgehaald naar Far Cry New Dawn. In een bericht op Twitter toont Bethesda een afbeelding ter promotie van RAGE 2, die duidelijk is geïnspireerd door de cover van Far Cry New Dawn. In de afbeelding zelf is de tekst 'Newer Dawn' toegevoegd, wat duidelijk maakt dat dit een persiflage is op Ubi's game.

● Ontwikkelaar Ubisoft reageerde onder het bericht door te zeggen: 'Wat fijn dat je onze afbeelding zo leuk vindt! Als je ook nog een nieuwe trailer nodig hebt, dan kun je hier een goede vinden', met daaronder een link naar de nieuwe trailer van Far Cry New Dawn.

● Hierop reageerde het Twitter-kanaal van RAGE 2 weer door te melden blij te zijn met de link en te zeggen dat de game er gaaf uitziet. Onder de tekst was een afbeelding van twee identieke Spider-Mans toegevoegd, wat insinueert dat de twee games behoorlijk veel op elkaar lijken.

● Einde ophef.

PUNIE

DE EPIC GAME STORE IS GEOPEND!

Het kan je zijn ontgaan, maar in december 2018 opende een concurrent van Steam zijn digitale deuren: de Epic Game Store. Eigendom van hetzelfde Epic dat met Fortnite momenteel alle records breekt, dus ze hebben in elk geval de middelen om hun winkel te backen. En te stunten!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

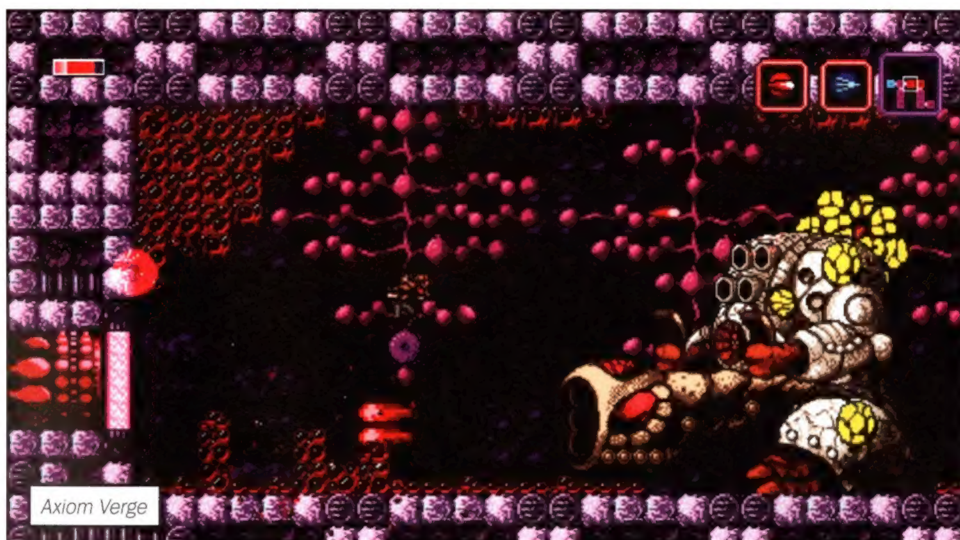
Voor developers is de aantrekkingskracht van verkopen via The Epic Game Store meteen duidelijk: zij krijgen 88 procent van de aankoopprijs tegenover 70 procent bij Steam. Maar goed, het aantal klanten dat Epics winkel bezoekt is natuurlijk nog wel minimaal. Daarom wil Epic een beetje gaan stunten om het gamende publiek te trekken. Dat doen ze in eerste instantie met drie zaken die veel gamers zullen aanspreken: gratis games, exclusiviteit en lagere prijzen.

Wat betreft gratis games: als je een account in de store hebt aangemaakt, kun je elke twee weken een nieuwe game claimen – voor nop dus. Afgaande op de eerste vier gratis games (Subnautica, Super Meat Boy, The Jackbox Party Pack en Axiom Verge) doen ze bij Epic in elk geval hun best daar best coole titels voor te selecteren.

Wat betreft exclusiviteit is het eerste grote voorbeeld het onlangs verschenen Metro Exodus, dat als pc-download een jaar lang exclusief in de Epic Games Store te koop is. Groter nieuws is dat The Division 2 niet op Steam zal verschijnen, maar wél in de Epic Games Store.

En last, but zeker not least die lagere prijs: Metro Exodus kost in de VS niet de gebruikelijke 59,99 dollar maar 49,99 dollar. Helaas blijft de prijs in Europa vooralsnog wel op 59,99 staan, maar wellicht verandert daar nog wat in. Net zoals Epic onlangs iets veranderde in het 'geld terug'-beleid: voortaan mag je een onbeperkt aantal games 'terugbrengen' (mits binnen twee weken en met minder dan twee uur speeltijd) tegenover maximaal twee per jaar bij Steam.

Vooral dat laatste is denk ik een goede reden om enthousiast te worden over de Epic Game Store: er ontstaat een concurrerende werking die de mensen bij Valve (het bedrijf achter Steam) dwingt zich nog eens goed te bezinnen over hun prijzen en policy.


Axiom Verge

"We komen liever nu al 'guns blazing' met onze game dan dat we al onze munitie in het najaar verspillen, als al die andere grote games uitkomen."



Metro Exodus maker Huw Beynon is een beetje bang voor de competitie.

AI VERPULVERT PRO-GAMERS

In de schaakwereld weten ze al jaren dat zelfs het meest geniale menselijke brein niet op kan tegen schaakcomputers. Maar nu is de gamewereld aan de beurt, en de eerste feiten zijn ronduit beangstigend.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Het is even interessant als eng, maar de AI-software van het aan Google gelieerde bedrijf DeepMind heeft onlangs tien van de elf matches die het tegen pro-StarCraft II-gamers speelde overtuigend gewonnen.

Scary shit toch? Aan de andere kant; we weten nu bij de PU wat ons volgende esports-team wordt. We winnen dan altijd, ze kosten niks en hebben ook geen shirts en caps nodig. Hoe mooi kan de wereld zijn?!




Leuk, maar eigenlijk hadden die sleutels natuurlijk manshoog moeten zijn.





COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

ONTWIKKELING METROID PRIME 4 TERUG BIJ AF

GEWELDIG NIEUWS

Eind januari verscheen er een filmpje op het nieuwskanaal van de Switch. Daarin maakte Nintendo bekend dat de ontwikkeling van Metroid Prime 4 na twee jaar is stopgezet. Een andere studio mag er nu opnieuw mee beginnen. Geweldig nieuws!

Tuurlijk, het is jammer dat we nu nog (veel) langer op een nieuwe Metroid Prime-game moeten wachten. Het is daarnaast bijzonder sneu voor de mensen bij Namco Bandai die de afgelopen twee jaar ongetwijfeld met hart en ziel aan de game hebben gewerkt, want al hun werk wordt nu zomaar overboord gekieperd.

Maar goed, ik heb altijd flinke twijfels gehad én geuit over de potentie binnen Namco Bandai om iets geweldigs van de vierde Metroid Prime te maken. Ze hadden met Star Fox: Assault in 2005 tenslotte ook al een erg slechte draai aan Nintendo's Star Fox-franchise gegeven.

Dat Nintendo een paar jaar geleden de Canadese ontwikkelaar Next Level Games toestemming had gegeven om het bar slechte Metroid Prime: Federation Force te maken, vond ik ook al niks. Het sterkte mijn idee dat Nintendo een soort 'whatever'-houding had aangenomen tegenover de Metroid-franchise. Alsof elke boerenlul er nu mee aan de slag mocht. Alsof ze waren vergeten dat games als Super Metroid en de eerste Metroid Prime niet onderdoen voor de beste games in Nintendo's geliefde Mario- en Zelda-series.

Spijtbetuiging

Toen ik eind januari Nintendo's filmpje zag, waarin ontwikkelbaas Shinya Takahashi na een diepe buiging en allerhande spijtbetuigingen het 'slechte' nieuws vertelde, werd ik daar oprecht blij van. 'We moeten jullie vertellen,' aldus Takahashi, 'dat het huidige ontwikkelproces niet de standaard haalde die we zoeken in een vervolg op de Metroid Prime-serie.' Nou geloof mij: ik heb duizend keer liever dat HIJ dat concludeert en we dus nog een paar jaar op dat vervolg moeten wachten, dan dat ik eind dit jaar iets dergelijks in mijn review van Namco Bandais Metroid Prime 4 had moeten schrijven.

De studio die van Takahashi nu mag proberen wél iets geweldigs van die game te maken, is trouwens Retro Studios. En dat is ook wel nieuws om blij van te worden – zij het met een slag om de arm.



Shinya Takahashi

Retro Studios

Zoals je waarschijnlijk al wist, is Retro Studios de studio die de oorspronkelijke drie Metroid Prime-games maakte. Het lijkt dus niet meer dan logisch dat ze nu ook de vierde gaan maken. Eigenlijk is het een mysterie waarom ze daar niet in eerste instantie op zijn gezet.

Aan de andere kant zijn niet al mijn zorgen automatisch verdwenen nu Metroid Prime terug is bij de studio waar de franchise werd geboren. Want van de honderden mensen die destijds aan de Prime-games werkten, zijn er nu misschien nog maar tien of twintig over. Creatieve kopstukken als Mark Pacini zijn in elk geval allang vertrokken.

> "Wij noemen onze streaming-service intern 'een Netflix voor gamers'."


Volgens Microsoft-baas Satya Nadella gaan we binnenkort met z'n allen 'gamebingen'.

En sowieso is er de laatste jaren bij Retro ook wel wat misgegaan, aangezien sinds de release van Donkey Kong Country: Tropical Freeze in 2014 niks nieuws meer uit die studio is verschenen. Wat ik vermoed, op basis van geruchten: Retro heeft op verzoek van Nintendo geprobeerd een soort mix van F-Zero en Star Fox te maken, maar is daar niet in geslaagd. Zo exact zal het wel niet gegaan zijn, maar toch: het kan nooit de bedoeling geweest zijn om vijf jaar niets (behalve één port) uit te brengen. Dus tja, wat is eigenlijk de staat van het Retro dat nu op de vierde Metroid Prime is gezet?



Star Fox Assault

Juiste aanpak

Het beste nieuws uit de video van Takahashi is in elk geval dat Nintendo nu heeft aangegeven dat ze de kwaliteit willen en eisen die de naam Metroid Prime verdient. En dat ze er niet voor terugschrikken werk overboord te kieperen dat niet aan die eisen voldoet.

Niemand zit op een slap vervolg te wachten, dus lijkt dit me de juiste aanpak: of er komt helemaal niets, of er komt een Metroid Prime 4 die me net als het eerste deel compleet in vervoering brengt. Daar wacht ik al een tijdje op, dus die paar jaar kunnen er ook nog wel bij. Uiteindelijk gaat-ie komen.

Power Spy

- Tjeerd is weer gespot op de redactie! Als je zijn Kulum van een paar maanden geleden hebt gelezen, weet je dat de PU-redactie het een poosje moest doen zonder de flauwe woordgrappen van de lievelings-Fries van de Powerspy (sorry Doutzen!). Die akelige ziekte is nu gelukkig uit zijn lichaam, maar die kutgeintjes helaas nog niet. Niettemin: welkom terug!

- Ed wordt een jaartje ouder, dat weet iedereen. Wat misschien nog niet iedereen weet, is dat onze nestor niet meer fysiek op de PU-redactie aanwezig is. De 'jeugd' was te luidruchtig en Ed kon niet meer in volle rust al die teksten nakijken die ver voor deadline worden aangeleverd.

- Ed zit nu, samen met Eelko, aan 'de andere kant'. Afbeeldingen voor bij artikelen kunnen weleens aan grote kant zijn, qua MB's. Deze worden dan ook geüpload via Slack, het communicatiesysteem dat wordt gebruikt bij onze uitgever. Alleen gaat dat de laatste maanden opeens tergend langzaam. Hoe kan dat?

- Kun je je nog herinneren dat Martin een aantal maanden geleden een aanvaring had met Slipperman? De man die onder meer verantwoordelijk is voor de gezondheid van de pc's van de PU-redactie?

- Slipperman heeft dus speciaal voor de PU-redactie een nieuwe switch neergezet. Alléén voor de PU-redactie dus. En sindsdien is het internet retetraag en komen Eelko en Ed weer regelmatig op de redactie langs, omdat het sneller is om screenshots met een usb-stick op te komen halen. Don't fuck with Slipperman, Martin!

- Volgens geruchten werkt Rocksteady aan Batman: Arkham Crisis en zou de game later dit jaar al verschijnen. PlayStation Lifestyle claimt dat het gerucht van een gametester komt die het spel al heeft kunnen spelen. Arkham Crisis zou de eerdere Arkham-games opvolgen en draaien rondom de Court of Owls.

Power Spy

● Verder zou de Batwing zijn debuut maken, moet het spel een co-op-modus bevatten én een open wereld die groter is dan de spelwereld van GTA V. Zijmissies zouden verder uitgebreider zijn dan in voorgaande games en een paar uur kunnen duren.

● De tester zou hebben geclaimd dat Rocksteady er alles aan doet om van Arkham Crisis een 'game van het jaar' te maken. Het spel zou ergens rond Halloween dit jaar moeten verschijnen. Vooralsnog is dit echter niet meer dan een gerucht, aangezien de game niet officieel is aangekondigd.

● EA heeft besloten om in België de FIFA-punten uit de Ultimate Team-modus in FIFA 19 te verwijderen. EA verwijdert de in-game-valuta na toenemende druk van de Belgische autoriteiten. Dit meldt het bedrijf op de officiële website.

● In FIFA Ultimate Team kunnen spelers lootboxen, ook wel bekend als FIFA-pakketten, aanschaffen met onder meer FIFA-punten. Deze punten kunnen worden gekocht met écht geld. Elk FIFA-pakket geeft de speler een aantal willekeurige items, waaronder voetballers, die kunnen worden gebruikt om het team van de speler te versterken.

● Vorig jaar maakte de Belgische Kansspelcommissie bekend dat er in FIFA 18 sprake was van illegale praktijken bij het beschikbaar stellen van lootboxen in de vorm van FIFA-pakketten. Volgens de autoriteit was het in strijd met de wet, omdat het gebruik van lootboxen een vorm van gokken is. Spelers weten van tevoren niet wat er in een pakket zit. Om deze reden hebben onder meer ontwikkelaars 2K, Valve en Blizzard hun games aangepast.

● EA koos er echter voor om dat niet te doen. Daarop besloot het Openbaar Ministerie van België een strafrechtelijk onderzoek te starten naar het gebruik van lootboxen in zowel FIFA 18 als FIFA 19. Waarop EA nu dus alsnog bakzeil heeft gehaald.

FREE BUNGIE

Het huwelijk tussen Bungie en Activision is kapot. Bungie gaat sinds afgelopen maand als publisher van zijn eigen games door het leven.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Toen het nieuws eerder deze maand werd bekendgemaakt, klonken overal op de socials kreten van vreugde. Bungie was vrij en zodoende kan de game Destiny eindelijk worden wat ooit de bedoeling was.

Ik heb hier mijn twijfels over. Dat het geen goed huwelijk was, dat zag iedereen. Een publisher zit er in principe om geld te verdienen en een developer om creatief te zijn en games te maken. En dat wringt soms. Activision wilde simpel gesteld meer en sneller, terwijl Bungie vond dat een hoger tempo ten koste ging van de kwaliteit. En die frictie is nu geëxplodeerd.

Eerder geflikt

Ik vind al het gebash op Activision echter niet helemaal op zijn plaats. Het is makkelijk om Activision als geldwolf en uitzuiger te bestempelen. Laten we echter wel eerlijk tegen elkaar zijn; Activision heeft vele honderden miljoenen in Destiny gestopt. Zonder hen was Destiny er nooit geweest. Logisch dat ze dit geld er weer uit willen halen.


Destiny 2

Ik ben groot voorstander van creatieve vrijheid en haat het als developers door hun uitgever onder druk worden gezet. Maar als je creatieve vrijheid wil, ga dan ook geen deal van honderden miljoenen aan. Bungie heeft dit kunstje min of meer ook bij Microsoft geflikt. Toen ze geen zin meer hadden om nog een Halo te produceren, maakten ze ook daar de verkering uit, om daarna heel snel naar de volgende echtgenoot te rennen – Activision dus.

Bungie staat nu weer op eigen benen. Ze mogen nu gaan bewijzen dat ze zonder echtgenoot beter uit zijn. Ik hoop het van harte, maar makkelijk gaat dat zeker niet zijn.

INDIES SCOREN OP SWITCH

Voor Switch-bezitters is 2019 nogal saai begonnen, zeker waar het grote releases van Nintendo betreft. Gelukkig weten steeds meer indies de weg naar de Switch te vinden om dat gat te vullen … en ze doen er goede zaken!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Salt and Sanctuary verkocht de eerste week op de Switch ongeveer evenveel als tijdens de eerste week op Steam, terwijl het aantal spelers met toegang tot Steam uiteraard vele malen groter is dan het aantal Switch-bezitters.

De indie Elden Pixels meldde dat hun 8bit-avontuur Alwa's Awakening het de eerste week op de Switch zelfs beter deed dan tijdens de hele eerste maand op Steam. Het geweldige Celeste (mijn game van 2018) verkocht op de Switch meer dan op de andere consoles. Het ook niet misselijke Monster Boy and the Cursed Kingdom verkocht op de Switch zelfs acht keer zo veel als op de PS4 en Xbox One samen!

Niet zo vreemd dus dat veel indies hun games graag op de Switch uitbrengen, soms zelfs als tijdelijke exclusives, zoals de recent aangekondigde indie-titels Double Kick Heroes, Inmost en het geweldig ogende SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech. Tel daarbij op de groeiende liefde van de wat grotere third party-developers, die hun oude games als Diablo III, Dark Souls en Wolfenstein II naar de Switch brengen, en zo ontstaat langzaam maar zeker toch een heel mooi aanbod om 'altijd en overal' van te genieten.

Uiteraard zijn Nintendo's eigen games nog steeds dé reden om een Switch aan te schaffen, maar het is mooi dat er nu ook wat op de Switch te beleven valt in de maanden dat Nintendo zelf het qua releases even laat afweten – zoals op moment van schrijven.

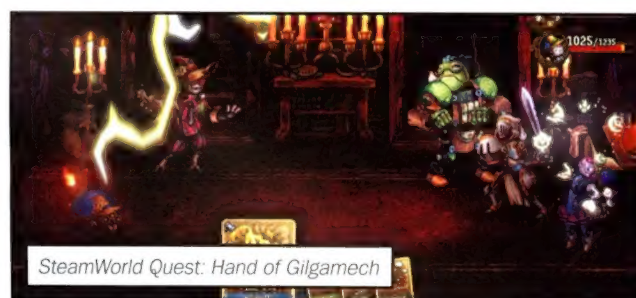
> **"Ik speel hem nog steeds thuis en op het werk tijdens de pauzes, met de rest van het personeel."**


Na jarenlang keihard werken aan de ontwikkeling van Super Smash Bros. Ultimate zijn Masahiro Sakurai en zijn team hun vechtspelletje nog steeds niet beu.


Alwa's Awakening


Celeste


Monster Boy and the Cursed Kingdom


SteamWorld Quest: Hand of Gilgamech



COMMENTAAR JJ

twitter.com/GKJJ

MAG IK HET EVEN HOREN VOOR CAPCOM?

Ik hoor weleens van lezers en kijkers dat ik de laatste tijd cynischer ben dan vroeger. Ik moet helaas toegeven dat ze gelijk hebben.



Ik heb de laatste maanden inderdaad meer moeite om dingen te geloven die worden gezegd in persberichten en interviews. Natuurlijk moet je altijd voorzichtig zijn met pr; het is en blijft een verkooppraatje. Vroeger was pr echter een soort waarheid, maar dan met een mooie strik eromheen. Inmiddels niet meer. Ik zie en hoor steeds meer uitspraken die de waarheid niet eens benaderen. Het zijn gewoon klinkklare leugens.

En dat niet alleen. Games zijn steeds vaker niet af bij release. Gameplay wordt hier en daar aangepast (of moet ik zeggen aangetast), zodat er meer microtransacties kunnen worden verkocht, en pay-to-win is nog altijd niet helemaal verdwenen. Noem mij een oude lul, maar vroegâh zag ik dat gewoon niet. Een game was tof of hij was kut. En als ie kut was, dan was het omdat het kut gemaakt was. Er zaten vrijwel nooit rare addertjes onder het gras.

Ouderwets goed

Daarom was ik zo ontzettend blij met Resident Evil 2 Remake van Capcom. Eindelijk speelde ik weer eens een AAA-game die gewoon, euh, een game was. Niks meer en niks minder. Geen patches, alles wat vooraf beloofd was zat in het spel, er waren geen lootboxes of microtransacties, er was geen Season Pass nodig en er zat geen rare battle royale-modus in. Het was gewoon een spel met een begin- en een eindpunt.

Ook het pr-traject was ouderwets. De game werd door Capcom tof aangekondigd op E3 (met een T-shirt dat de maker droeg), ze maakten een paar trailers, gaven wat uitleg in interviews en zetten aan het eind een supervette demo online. Gewoon ouderwets hype opbouwen zonder bullshit te praten. Ik heb sinds tijden niet zo genoten. Ik kreeg waarop ik gehoopt had en méér.

En weet je wat nu het meest schrijnende is van dit alles? Dat het nu juist een remake van een oude game moest zijn die mij het cynisme even deed vergeten ...







Als deze twee toch eens een baby zouden maken (Corey Barlog en Hideo Kojima) ...

FORTNITE DOET HET BEST GOED

Superdata, een Amerikaans bedrijf dat allerhande statistieken over games verzamelt, kwam onlangs met een sheet over de inkomsten per game in 2018.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Daaruit bleek dat Epic bij de free-to-play-games met Fortnite afgelopen jaar ruim 2,5 miljard heeft binnengeharkt. Even ter vergelijking: GTA V deed daar ruim twee jaar over. Yup, that's a whole lot of centjes.

Fortnite is inmiddels zo groot dat het Netflix Epic als grootste concurrent ziet. Ze verliezen abonnees omdat jongeren door het vele Fortnite spelen geen tijd meer hebben om series te kijken.

Ook die andere battle royale-kraker, PUBG, deed het trouwens best aardig. In de categorie 'games waar je lapjes voor moet doen' haalde Bluehole met hun game ruim een miljard dollar op. Daar doen we het ook voor.



Power Spy

Het bedrijf laat in het bericht weten FIFA-punten vanaf 31 januari in België te verwijderen uit FIFA 19. Belgische spelers kunnen nog wel FIFA-pakketten aanschaffen door FIFA-munten te besteden. Deze munten kunnen dan worden verdiend door wedstrijden te spelen of in de vorm van beloningen, zoals bij wekelijkse uitdagingen.

Overigens zegt EA het nog steeds niet eens te zijn met de beslissing om de lootboxen in FIFA-games als illegaal te beschouwen. 'Hoewel we deze stap zetten, zijn we het niet eens met de interpretatie van de wet door de Belgische autoriteiten en blijven we zoeken naar meer duidelijkheid hierover.'

Power Unlimited bestaat 25 jaar, dat heb je ongetwijfeld wel meegekregen. En het magazine probeert je altijd zo snel mogelijk op de hoogte te brengen van de laatste videogames. Deze games testen we op speciale consoles, waar we vroege codes van een titel op kunnen spelen. En net als normale consoles hebben ook deze debugs (zo heten die krengen) updates nodig, en die moeten via de consolefabrikant verkregen worden.

Dat was nooit een probleem; een belletje, update downloaden en gáán met die banaan. De afgelopen maand vroeg een nieuwe werknemer van Sony zich echter af hoe Power Unlimited in godsnaam aan zo'n debug kwam, laat staan drie! Martin probeerde uit te leggen dat ze van elke generatie PlayStation meerdere debugs hebben staan om zo het zware en verantwoordelijke werk van spelletjestesten te kunnen doen.

Alle serienummers moesten vervolgens naar Sony worden gestuurd – namen via wie deze werden verkregen ook. Maar nog steeds geen benodigde update voor de debug.

En dat is dus de reden dat je in dit nummer niet de review van Metro Exodus kan lezen. De code staat wel op de harde schijf van de debug, hij start alleen niet op zonder de benodigde firmware-update :-(

EN ÓF JE NOG FAN MOET ZIJN VAN BIOWARE

ANTHE

Het zijn zware tijden voor BioWare-fans: na de enorme blamage van Mass Effect: Andromeda werden liefhebbers van de RPG-makers danig getest in hun geloof. En dan komen ze nu met Anthem, een game die niet eens echt een RPG is? Tijd voor een religieuze crisis?

Wouter

WOUTER GELOOFT ER (WEER) IN



De gamewereld is in turmoil ... Niets is meer zeker voor gamers, en aangezien dit een bevolkingsgroep is die in staat is om te steigeren bij ongewenste veranderingen, zorgt dat voor de nodige consternatie en giftigheid. Zo blijkt Randy Pitchford van Gearbox een maximale gekkie te zijn, valt Bethesda flink door de mand met hun belachelijke Fallout 76, sluit Telltale haar deuren en gaan het fantastische Mass Effect en BioWare glorieloos ten onder dankzij Andromeda ... voor zover Mass Effect 3 of Dragon Age 2 dat niet al gedaan hadden natuurlijk. Maar deze val is nog prima op te vangen met een beetje klasse en elegantie, zolang BioWare er maar voor zorgt dat hun volgende titel gaat heerschen! En dus werd Anthem aangekondigd, waarvan Bio-boys en -girls over de hele wereld een kreet van ... eh, verbazing(?) niet konden onderdrukken. »

Warframe: The Anthem of Destiny

Waarom verbazing? Waarom geen gil van geluk of exclamatie van extase? Nou, in de eerste plaats natuurlijk omdat het geen Dragon Age 4, Jade Empire 2, KoTOR 3 of Mass Effect: Once More With Feeling is. Geen nieuw deel in een franchise waar gamers mee bekend zijn en dus als een lekker warm badje kan dienen, nee, *moar like* een sprong in een onbekend meertje met een niet te voorspellen temperatuur!

Maar het wordt nog erger, want Anthem is niet eens een RPG in de klassieke zin van het genre, een categorie spellen waar BioWare zich natuurlijk in gespecialiseerd heeft! Het is iets anders ... en daarom vreemd en misschien wel eng. TOTDAT je het gaat vergelijken met andere games, want zo maak je het allemaal een stuk minder onbekend en kan je Anthem alsnog mooi in een hokje proppen. Dus maakten gamers en pers al snel de vergelijking tussen Anthem en Warframe, in de hoop dit ongrijpbare spel te vangen in begrijpelijke begrippen, maar misschien nog wel treffender zijn de overeenkomsten met Bungie's Destiny. Nou is deze serie al sinds de launch van deel 1 een nogal dubieus product dat gaandeweg steeds meer haters en onverschilligen verzamelde, met als dieptepunt de maanden na de launch van deel 2. Destiny is een soort loot shooter met een minimum aan verhaal, een MMO-achtig geheel dat een zware focus heeft op social play. Klinkt dat als een BioWare-game of een titel waar zij een voorbeeld aan moeten nemen? Veel fans van de ontwikkelaar vinden van niet en trekken een ontevreden grimas.



weetje • weetje

Bastion is ook de naam voor de stad in een verhaal waar ik al jaren aan werk, en ooit nog hoop af te maken. Goede ideeën hebben die jongens bij BioWare!



I Am Iron Man

Over opschudding in de gamewereld en Destiny gesproken: de ontwikkelaar en de uitgever van deze game, Bungie en Activision, hebben met elkaar gebroken. Dit nieuws kreeg ik toevallig te horen op het moment dat ik mij in de studio van BioWare bevond, in Austin - Texas, terwijl ik mij flink vermaakte met het spelen van Anthem. Natuurlijk was ik benieuwd naar de reactie van de aanwezige BioWare-ontwikkelaars op deze ontwikkeling, maar om daarover gewaagde uitspraken uit hen te trekken ... Daar was alcohol voor nodig en de kans om de heren devs vol te gooien en vervolgens leeg te trekken, die heb ik niet gekregen. Ik verbeeldde me ter plekke toch een twinkeling in de ogen te zien van de designers die ons begeleidden bij het spelen. Misschien, op een goeie dag, dat BioWare ook het 'juk' van Electronic Arts als uitgever van zich af kan werpen om verder als indie door het leven te gaan? Als Anthem succesvol genoeg blijkt en contracten herzien worden?

Goed, het blijft alleen bij speculeren, want ook Ben Irving, de lead producer van Anthem, wil weinig kwijt over de Bungie/Activision-split, behalve dan een geheimzinnig lachje. Ook tijdens dit interview was er een stuitend gebrek aan alcohol, misschien omdat het midden op de dag was. Niet dat dat mij ooit heeft tegengehouden, trouwens. Wel hoorde ik hem voor het eerst het begrip 'superheroic combat' droppen met betrekking tot Anthem, iets dat volgens mij een niet veel treffendere beschrijving kan zijn van de strijd die je voert in de game. Niet voor niets had ik tijdens de speelsessie enthousiast geroepen dat de engine van Anthem geknipt zou zijn voor een Superman-game, hoewel Ben zich duidelijk wil distantiëren van superhelden; bijvoorbeeld door het specifiek te hebben over 'superheroic' en niet 'superhero combat', want ja, het zijn geen superhelden die in de mech suits van Anthem (Javelins) plaatsnemen. Bovendien wil je mensen niet gaan wijzen op de nogal in het oog springende overeenkomsten tussen de Freelancers, de piloten van de Javelins, en een zekere Tony





Sommige gasten zijn zo dom dat ze denken dat ze verplicht hun gordels om moeten doen als ze autodrop gaan eten.

Stark, die ook wel eens een dergelijk pakkie aantrekt om aars te schoppen. In feite speel je in Anthem met Stark z'n hele klerenkast!

Waar in het universum zijn we!?

Maar superheroic combat klinkt toch weer als iets waar we in Destiny al los mee gingen, toch? En misschien hadden we in die game geen fancy power suits, maar ook de Guardians hebben een mooi helmpie op, gaan met hun vrienden op stap en zaaien vernietiging met spectaculaire Ultimates. Wat is nou eigenlijk het grote verschil? Nou, ten eerste is daar het feit dat dit een third-person game is en de Freelancers kunnen vliegen. Big deal, zal je denken, dat is toch alleen maar een perspectief en een manier van voortbewegen? Dat is in zekere zin waar, maar zodra BioWare de beslissing nam om Javelins de gift of flight te geven, veranderde de hele game, met in het bijzonder het levelontwerp.

Anthem speelt zich af op een onbekende planeet (BioWare devs deden hier zo geheimzinnig over dat het vermoedelijk onderdeel van een plottwist zal zijn, misschien iets in de trant van het einde van Planet of the Apes?), eentje die groen en vochtig is, met enorme dalen, diepe meren, gigantische bergen, grote grotten en vele watervallen. Dit is allemaal zo gebouwd om het vliegen te ondersteunen, want hoe boeiend is het om over platte weilanden en kale vlaktes te vliegen? Bovendien moeten de jets van de Javelins afkoelen en daarvoor plons je in een koel meertje, vlieg je door een waterval heen of duik je zo steil naar beneden dat je praktisch in een vrije val terechtkomt. Een Javelin kan vliegend schieten, in de »



weetje - weetje

Variatie is the spice of life en of Anthem langdurig vet blijft, hangt natuurlijk grotendeels van die factor af. De verschillende Javelins moeten daar in de eerste plaats voor zorgen, maar ook vond ik de verscheidenheid aan vijanden opvallend: van insectachtige aliens tot en met robots en trolachtige monsters; ik heb nog niet het gevoel gehad van 'oh dát beest weer?!'



Wouters mening

BIOWARE GAMES SINDS 2003 VAN SLECHT NAAR BEST

11. MASS EFFECT: ANDROMEDA
Als Mass Effect 2 Terminator 2 is, dan is dit Terminator: Genisys: lelijk, onnodig en vervelend in plaats van het spul waar legendes van gemaakt zijn. Het enige wat er goed aan is, zit in de glinstering van wat het ooit was.

10. SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD
Aardig RPG-tje en een leuke genresprong voor Sonic, maar qua uitdaging en verhaal veel te kiddy.

9. MASS EFFECT 3
Het einde daargelaten vind ik het meest teleurstellende aan deze trilogie-afsluiter dat de nadruk veel minder ligt op de personages, die in deel 2 zo meesterlijk neergezet waren, en er akelig weinig keuzevrijheid inzat.

8. STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Prima MMO, minder boeiende Star Wars-game en weinig interessante RPG.

7. DRAGON AGE II
Qua omvang was dit een bijzonder teleurstellende sequel en het had veel beter gewerkt als een tussendeel of spin-off. Toch vind ik het een gewaagde game met interessante thematiek, die helaas minder goed overeind blijft staan na meerdere playthroughs (anders dan in het geval van BioWare's betere werk).

6. JADE EMPIRE
BioWare maakte een paar interessante design- en stijlkeuzes tijdens het ontwikkelen van Jade Empire, waarvan de meeste zeer geslaagd waren. Ik had ietwat moeite me hier doorheen te worstelen, maar niettemin een bijzondere game.

5. MASS EFFECT
Een lekkere scifi-game met knettermoeilijke verhaalkeuzes is technisch gezien geen wonderkind, maar op bijna alle andere gebieden wel degelijk.

4. DRAGON AGE: INQUISITION
Een kruising tussen een sandbox game en een RPG, met zoveel vrijheid, lore, soorten missies, characters en ook nog eens ladingen DLC, dat ik er honderden uren aan intens genot in heb gestopt, de overduidelijke schoonheidsfoutjes met liefde door de vingers ziend.

3. DRAGON AGE: ORIGINS
De tactische RPG, het briljante subgenre waar BioWare groot mee is geworden aan de hand van titels als Baldur's Gate en Neverwinter Nights, kreeg eindelijk een moderne 3D-versie met Dragon Age: de geboorte van een heerlijke, nieuwe franchise.

2. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
De beste game die ooit onder de Star Wars-naam is uitgekomen en meteen de boeiendste RPG van een generatie. Ik heb een paar jaar geleden nogmaals gecheckt of KoTOR de tand des tijds doorstaat en dat doet ie, waarmee het wat mij betreft een ware klassieker is.

1. MASS EFFECT 2
Er bestaat geen game op den aarde, in den geschiedenis, die een betere opbouw heeft dan Mass Effect 2. BioWare weet met de boeiende characters, de relaties tussen deze verschillende wezens en het verhaal op zo'n briljante wijze naar een epische conclusie toe te werken, dat ik deze game altijd zal zien als het perfecte voorbeeld van gamestructuur. Alles wat je in Mass Effect 2 doet heeft zin, elke beslissing heeft z'n weerslag op het einde en elke dialoog voelt echt en belangrijk. Dan is er ook nog heerlijke, uitdagende combat waarmee dit een van m'n favoriete games ooit is geworden.

lucht blijven hangen en op elk gewenst moment z'n motoren uitschakelen om naar beneden te sodemieteren, iets dat allemaal zo soepel werkt als je zou wensen. Dus heb je een enorm gevoel van vrijheid en macht als je Anthem speelt, iets waar het derde-persoonsperspectief essentieel voor is omdat het aanschouwen van je blinkende Javelin de power trip alleen maar versterkt. En dan moet de combat nog losbarsten ...

Javelinnin'

Er is weinig mis met de actie in Destiny, begrijp me niet verkeerd, maar het is toch voor een goede 70% een FPS, met alle beperkingen in de gameplay die daarbij horen. Je kunt

> **"Dit Anthem-universum barst van de potentie, dat kan ik je alvast wel verklappen."**

best hoog springen en sommige classes teleporteren een stukkie, maar je bewegingsvrijheid is redelijk beperkt.

In Anthem kun je gaan, staan, vliegen en zweven waar je blieft, iets dat de combat inderdaad superheldhaftig AF maakt. Als jij als een goddelijke Frieza boven het strijdveld wilt hangen en helleregens van vuur op je vijanden wilt loslaten, dan moet je dat zeker doen. Sterker nog, afhankelijk van welke Javelin je gekozen hebt, kan dat zelfs een verstandige, tactische keuze zijn.

En daarmee komen we op nog een groot verschil met Bungie's Destiny: de classes. Dit is geen keuze die je maakt aan het begin van de game en waarvan je met de gevolgen moet leven totdat je besluit opnieuw te beginnen met een andere soort Guardian, nee zeker niet! Er zijn vier soorten Javelins en tussen deze tech-ie overalls kun je voor en na de missies vrijelijk wisselen. Ben je in een Interceptor-bui? Dan trek je toch die snelle, (Aston Martin) Vanquish-achtige suit aan en doe je lekker veel damage terwijl je in en uit het gevecht springt? Wil je liever in het midden van de strijd rondstampen, klappen opvangend met je schild, dan is de Colossus je outfit van de dag. De Ranger is een lekker veilige, allround keuze en de Storm is de wizard van het stel, die zwevend boven het strijdveld damage over time doet en vijanden bijvoorbeeld kan bevriezen, waardoor de kogelregen van je team harder aankomt. Want oh ja, je schiet ook. Met guns. En inderdaad, dat doe je ook in Destiny. Maar hebben we het daar nou echt nog steeds over?



weetje • weetje

Customization van je Javelins is insane: helmen, armen, benen en chest-pieces kun je aanpassen, en daarvan zijn niet alleen de kleuren te veranderen, maar ook de materiaalsoort. Daarnaast heb je twee slots voor schietijzers, eentje voor je ultimate, een plek voor aanvallende en eentje voor support gear en 6 slots voor zogenaamde 'components' (die vooral dienen als upgrades voor je wapens, voor zover ik heb begrepen). Met al deze opties kun je echt compleet van elkaar verschillende loadouts maken, meerdere voor elke soort Javelin, dus je kan wel spreken van een customize-paradijs.

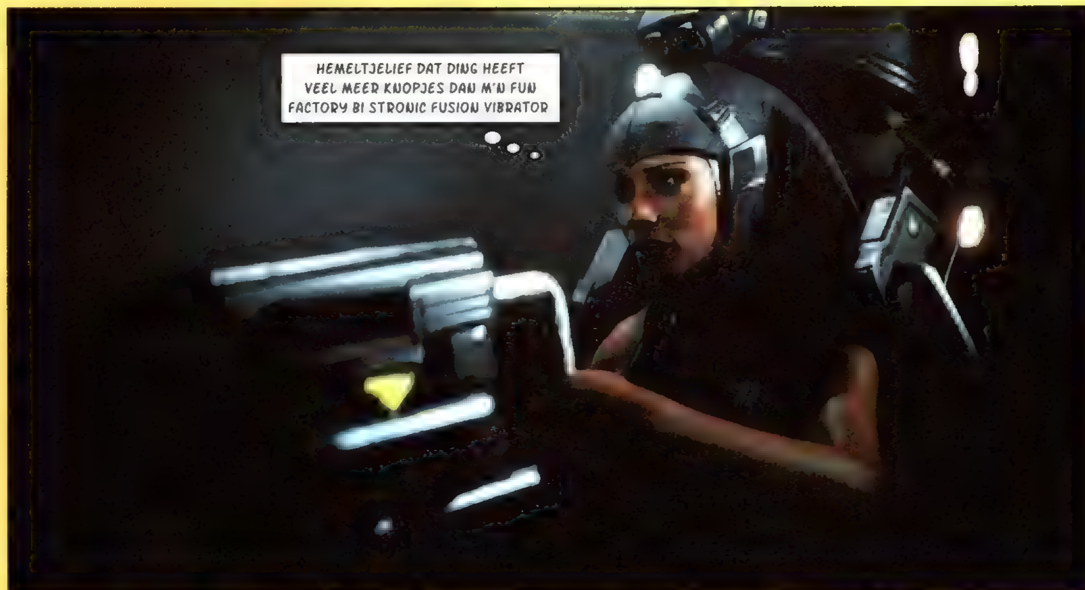
Vertel eens, BioWare

Kijk, dat de actie leuk is in Anthem, dat is fijn en alles, maar zelfs in Mass Effect: Andromeda is de gameplay niet enorm beroerd. Dat is ook niet het punt waar Bio-boys en -girls 's nachts van wakker liggen. Wat zij zich vooral afvragen, is wat de deal gaat zijn met het verhaal en waarom we daar nog angstvallig weinig over horen. Hoe denkt BioWare een goed narratief te verwerken in een game die zo gefocust is op social gameplay? Nou, laat ik dit even heel simpel stellen door te zeggen dat Anthem inaast een social hub ook een story hub heeft. Tussen de missies door keer je terug naar deze hub, genaamd Fort Tarsis in de stad Bastion, en daar loopt jouw Freelancer dus rond terwijl je interacteert met de aanwezige NPC's, je aan de slag gaat met je verkregen loot, je nieuwe missies aanneemt en je jezelf onderdompelt in de lore van Anthem. Het onwennige hieraan is dat Bastion een beetje beklemmend klein en leeg overkomt, want het is aan het begin van de game niet meer dan twee gangen met een minimum aan interactiviteit. Maar dit breidt zich gedurende de game gelukkig uit als gedeeltes



HÉ DUDE, KUN JE DIE SLURF VAN JE NIET BINNENBOORD HOUDEN?

die voorheen afgesloten waren zich openen afhankelijk van welke missies je kiest, waarmee het verhaal dus niet lineair is - hoewel je geen verschillende einden hoeft te verwachten. Bovendien zijn de personages die je spreekt in Bastion duidelijk goed uitgewerkt; overtuigend ge-motion captured, in bezit van achtergrondverhalen plus emotionele bagage en duidelijk met jouw personage interacterend, in plaats van gewoon tekst opblatend. Je zult deze personages verder niet kunnen romancen ofzo en je hebt tijdens de dialogen steeds niet meer dan twee keuzes, maar het is overduidelijk dat de dialogen en gebeurtenissen in Bastion ergens naar toe werken, dat BioWare iets prachtigs voor ons in petto denkt te hebben. Dit werd vooral duidelijk toen ik tijdens het spelen getrakteerd werd op een cinematic van ruim 3 minuten over de geschiedenis van Bastion, iets dat me een flink potje uit m'n strak vast geveterde Hummels blies. Dit Anthem-universum barst van de potentie, dat kan ik je alvast wel verklappen.



Koprol

Het is moeilijk om ergens in te geloven, om blind vertrouwen in iets te hebben, zeker als dat vertrouwen al eens beschaamd is. Maar nadat ik gesproken heb met meerdere BioWare-devs, ik de sfeer in hun studio gesnoven heb, het zelfvertrouwen ter plekke voelde en natuurlijk de superheroic gameplay heb mogen ervaren, is Anthem een stuk hoger op m'n 'WIL SPEEL'-lijst geklommen. Want ook ik was zo'n Bio-boy met twijfels, vroeg me af of de wereld wel toe is aan een nieuwe Destiny, of in ieder geval iets dat met enig geweld in dat hokje gedouwd kan worden.

Maar ik weet nu vrij zeker dat BioWare werkt aan een project waar ze immens veel passie voor hebben, waar ze écht achter staan en waar ze al hun skills voor nodig hebben. De kans dat dit een Fallout 76 wordt, of weer een Mass Effect: Andromeda, acht ik zeeerrr klein. Of de tijden minder turbulent worden na het verschijnen van Anthem kan ik niet beloven, maar het zou zeker weleens kunnen dat BioWare een mooie koprol maakt om hun dwaze struikelpartij op te vangen! ✪



weetje • weetje

Check op PU.nl, Gamer.nl en Insidegamer nog meer coverage wat betreft Anthem. Check bijvoorbeeld ons YouTube-kanaal voor een video van m'n bezoek aan BioWare Austin.



VERWACHTING *WOUTER:*

Ik hoop dat alle gamers die ik ken Anthem net zo hard en lang gaan spelen als ik, want volgens mij staat ons dan een hoop lol te wachten. Als ook het verhaal van deze game z'n plekje onder de zon krijgt, dan zou Anthem meteen een potentiële Destiny beater zijn.

- \+ Superheroic combat voelt als Iron Man the Game.
- \+ Elke Javelin is z'n eigen manier van bad ass.
- \+ Verhaal is gespot, boeiende characters ook.
- \- Het is inderdaad niet typisch BioWare.

FACTS

SHARED WORLD LOOT SHOOTER
BIOWARE AUSTIN / ELECTRONIC ARTS
22 FEBRUARI 2019

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...



WIJ WILLEN WALUIGI!

Afgelopen maand kwam het eerste nieuwe personage naar Super Smash Bros. Ultimate: de Piranha Plant uit de Mario-games. Een leuke eerste toevoeging, maar officieel is hij nog geen échte DLC-vechter. Hij is een pre-order bonus, want de Fighters Pass-personages moeten dit jaar nog droppen. Dat brengt me bij het punt waar ik de helderziende kwaliteiten van de PU-redactie voor nodig heb: de toevoeging van Waluigi in Super Smash Bros. Ultimate. Dit geweldige trolly Mario-personage kan bijna niet ontbreken in de line-up van Smash-vechters. Ik bedoel, we hebben Mario, Luigi, Wario, Yoshi, Peach, Bowser en die kleine van hem. Zelfs Daisy is toegevoegd! Gaat Nintendo ons echt tot de allerlaatste DLC-vechter laten wachten op Waluigi, of kan ik mijn droom om eindelijk eens met die lange knakker te knokken vaarwel zeggen? Smash Bros. heeft Waluigi gewoon nodig man!
WayneV

(poetst kristallen bol maar weer eens op ...) Euh, ja! Of nee, dat kan ook. Even geduld dus nog, Wayne!*



DUURT LANG!

Zit al een week extra te smachten,
Want op 22 januari konden we de nieuwe PU verwachten,
Helaas zijn die dromen,
Niet uitgekomen.
Nummer 301 mis ik in mijn brievenbus,
en dat is een min en geen plus.
Graag z.s.m. toch nummer 301 sturen,
Anders moet ik Superman inhuren.
Hopelijk mag ik 301 komende week alsnog begroeten,
Zodat ik hem van voor naar achter en terug door kan wroeten.
Als het 300x goed gaat,
Ga ik ervan uit dat er volgende week weer een smile op mijn gezicht staat.
D.J. Reitsma

Zo hé, DJ Reitsma in de house; die gast spit rhymes alsof het niks is ...

BLAADJES

Ik krijg twee tijdschriften in mijn brievenbus van jullie. De naam erop, waarheen het moet, dat ben ik niet. Wel mijn adres staat erop en ik ben de eerste bewoner van het huis – beetje vreemd hè?
Het gaat om de bladen die naar de naam N. Bouw moeten in Zoetermeer. Zou niet weten wie het is. Ik ben ook niet van plan om verdere stappen te ondernemen.
Groetjes P.

Nou P, met mensen zoals jij, daar komen we een heel eind mee in deze wereld. We zullen je z.s.m. de rekening sturen voor de onrechtmatig verkregen magazines. Groetjes!

ENGSTE GAME OOIT

Vorige maand kwam Resident Evil 2 uit en als groot fan van horrorgames geniet ik erg van de game. Je kogels zijn snel op en door die grote man met een hoed schrik ik me constant een ongeluk. Ik schrok laatst zó hard dat ik mijn controller door de lucht gooide. Misschien is het zelfs de engste game die ik ooit heb gespeeld. Daarom vroeg ik me af: wat is de engste game die jullie ooit hebben gespeeld?
Sofie

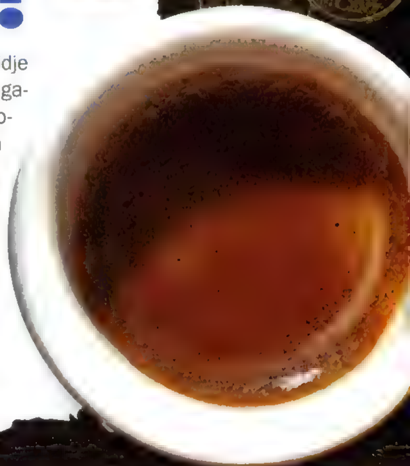
Russische roulette, in de vochtige kelder van een leegstaand hotel in een buitenwijk van Moskou. Dat was best eng. O, en die keer dat we in een dronken bui besloten te gaan jongleren met kettingzagen, dat was ook wel effe een dingetje.



IEMAND?!

In de jaren 90 van de vorige eeuw was ik een tijdje lid van Club Nintendo met een eigen magazine vol gamenieuws van Nintendo. Ik heb nog steeds de clubbladen uit deze jaren en het overgrote deel is nog in goede staat. Ik vind het zonde om ze zomaar weg te gooien en bij het oud papier te doen. Ik vraag me af of jullie misschien een idee hebben waar ik terecht kan met deze bladen, bijvoorbeeld voor verzamelaars. Alvast bedankt voor jullie reactie en ik hoor graag van jullie!
T.L. Siaw

Iemand?!



KULUM



Instagram: Tessmilne_
YouTube: TessMilne

Op reis naar:
Disneyland Parijs, om een paar dagen non-stop in de achtbaan te zitten met Minnie Mouse-oren op.



Speelt:
Verstoppertje. Achter het gordijn vindt je me nooit!



Tess Milne

We kennen haar ravissante verschijning van diverse tv-programma's en evenementen, waaronder natuurlijk de TMF Game Awards. Daarnaast is Tess altijd een graag geziene gast bij ons op de redactie, waar ze keer op keer een spoor van flauwgevallen redacteuren achterlaat.

MOEDERSCHAP

Gamen is leuker geworden sinds ik geen gameprogramma meer presenteer. Niet dat ik er trouwens überhaupt nog tijd voor heb (iets met een mens creëren en dan met geluk jezelf nog fatsoenlijk kunnen aankleden), en dat geldt eigenlijk ook voor deze column. Die had anderhalf uur geleden in de inbox van Martin moeten zitten. Ik speel eigenlijk geen games meer; het leven speelt een game met mij en het heet moederschap. En weet je wat? Ik ben zwaar aan het verliezen.

KILL SCREEN

Zo voelt het soms echt. Denk aan de game Creatures: je maakt een mens. Ik herhaal: JE MAAKT EEN MENS! De grootste prestatie van je leven, vergelijkbaar met de Kill Screen in Donkey Kong, maar dan nog wat meer. En dan denk je: YES, CHILLTIMEZ! Je zakt achterover in de grootste berg muntjes denkbaar (Mario) en laat Zelda de meest hartverwarmende gerechten voor je koken. Of toch niet ...? Nope, dan begint het pas. Nachtenlang wakker, de poepluiers vliegen je om de oren en uiteindelijk loop je erbij als iemand uit The Walking Dead. Letterlijk!



KIJKT MOMENTEEL

Ben de serie The Marvelous Mrs Maisel aan het kijken. Gaat over een huisvrouw in de jaren 50 die besluit om een stand-up comédienne te worden. Leuk om te lachen!



LEEST MOMENTEEL

Ik zit midden in Becoming Michelle Obama, een innemende autobiografie over deze Amerikaanse powerlady.

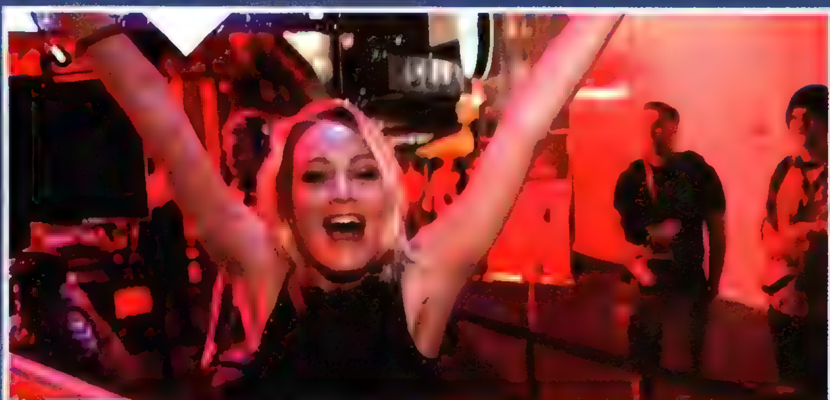


ESCAPE TIME?

Gelukkig kunnen mensen zich heel slecht inleven in anderen, dus zal ook jij er pas achter komen op D-Day, de geboorte van je kind. Iedereen kijkt zich scheel op die bevalling. Logisch ook: je wilt de top van de Mount Everest halen. Maar als je denkt dat daarboven een helikopter voor je klaarstaat om je naar een wellness-resort op Mauritius te brengen – vergeet het maar! Dan begint de afdaling pas, en die is volgens alle lopers duizend keer (eigen inschatting) zwaarder dan de hele klim. Dat is namelijk de geboorte van een ouder, en dat is pas werken. Gooi Netflix en al je gameconsoles maar uit het raam, want escape time is over, people!

EINDBAAS

Het meest absurde is: je zou het nog duizend keer opnieuw doen. De rest van je leven vastzitten in dat gevecht met een eindbaas genaamd 'incompetentie en permanent schuldgevoel'. Oneindig op zoek naar een nieuw balans die je toch niet kunt vinden. Waarom? Die kleine is het lichtpuntje op de map rechtsboven in je game, voor wie je alles en iedereen in elkaar wil stampen. Nee, ik game niet meer, maar verstoppertje met hem spelen is zo veel beter dan zelfs de ontmoeting met Faith in mijn favoriete game Dreamfall. ✖





10 YEAR CHALLENGE

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER

Wouter heeft een lange, ietwat beschamende geschiedenis met Marvel-RPG's, die hij in het teken van Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order eindelijk gaat opbiechten.





SWITCH | FIRST LOOK

Sinds X-Men Legends in 2004 uitkwam, ben ik eigenlijk nooit opgehouden met het spelen van Marvel-RPG's. En dat is best gek, aangezien het qua consoletitels al stopte bij X-Men: Destiny. Nou ja, eigenlijk daarvóór al, want X-Men: Destiny was echt een ruktitel die ik zo snel mogelijk weer wilde vergeten. Als ik er nu aan terugdenk, word ik met terugwerkende kracht weer boos en teleurgesteld, want de jaren ervoor was een glorieuze periode van fijne, laagdrempelige maar zeer vermakelijke action-RPG's die bol stonden van de superhelden. Maar daarna werd het een karige bende in Marvel-RPG-land ...

MARVEL-RPG 1.1

Het verhaal van Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order begint dus eigenlijk al in 2004 met het heerlijke X-Men Legends, een isometric view Diablo-achtige RPG. Een beetje als Baldur's Gate: Dark Alliance, maar dan een stuk leuker. Dat komt vooral omdat je de game speelt met vier X-Mannen onder je vingers, characters waar je constant tussen kunt wisselen en die je afzonderlijk kunt upgraden en levellen.

Je unlockt gaandeweg steeds meer mutanten, waaronder ook enkele van de meer niche personages zoals Emma Frost, Jubilee, Magma, Nightcrawler en Psylocke, en elke held heeft z'n eigen setje lekkere moves. Aangezien je je upgradepunten verstandig moet verdelen om de best pittige battles in het complexe levelsysteem te doorstaan, het leuke verhaaltje volzit met optredens van X-Men, euh ... legendes en er unlockable pakjes zijn, was ik er net zo hooked aan als Ed aan de boeken van Mart Smeets.

> "ONTWIKKELAAR TEAM NINJA BLINKT UIT OP HET GEBIED VAN VECHTSYSTEMEN."

SCHURKEN

De titel zegt het al: The Black Order is de grote dreiging in MUA3, maar naast Ebony Maw, Proxima Midnight, Thanos en Corvus Glaive zullen ook Sentinels, Ultron, de Kree, Sandman, Green Goblin, The Hand en Kingpin het leven van de Marvel-helden moeilijk maken.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (2005) deed datzelfde nog een keer in een prima vervolg, waarna het opnieuw slechts een jaartje duurde voordat Marvel Ultimate Alliance verscheen, van dezelfde ontwikkelaars als Legends (Raven Software), maar deze keer beperkte de game zich niet langer tot alleen X-Men.

DE ALLIANTIE

Marvel: Ultimate Alliance nam de isometric view van de Marvel-RPG over en ging globaal, met speelbare helden uit zowel Avengers, Fantastic Four als de Defenders. Het was voor het eerst dat ik personages als Ms. Marvel (nu bekend als Captain Marvel), Spider-Woman, Moon Knight en Ghost Rider mocht bespelen en levellen, dus ik ging uit m'n plaat van Marvel Madness.

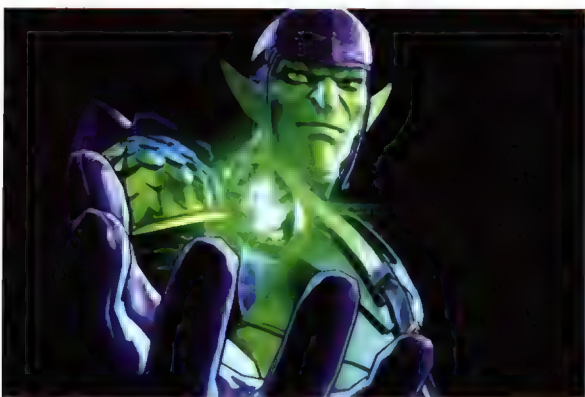
Er was aan het spelprincipe













amper iets veranderd sinds de eerste Legends, maar de prima cinematics en fiks betere graphics gaven het gevoel van flink wat extra productiewaarde. Het mooiste was dat Raven Software helemaal los kon gaan met alles wat het Marvel Universum te bieden heeft, waardoor Namor een rolletje heeft, Dr. Doom zo'n beetje alle schurken ooit voor z'n karretje spant, je langsgaat in Murderworld en Spider-Man grapjes maakt over Wolverines lichaamsgeur. Ja, ik kon er wel aan wennen, zo elk jaar een Marvel-RPG van minstens een uur of 20.

2 = 8 = :'(

Maar het leven is niet zo perfect, en dus duurde het maar liefst drie jaar voordat Marvel: Ultimate Alliance 2 uitkwam ... in fucking 2009 pas! Tot overmaat van ramp was het vervolg ook nog eens een flinke teleurstelling, met niet eens de helft aan unlockable superhelden en versimpelde RPG-elementen. Ik gaf het een 72. Maar gedurende de jaren die erop volgden, werd het op het gebied van Marvel-superhelden-actie-RPG's nog veel triester, want alleen in 2011 kwam er nog eentje uit: X-Men Destiny, een fucking aanfluiting zonder bestaansrecht, die zelfs zo ver ging om de co-op uit het RPG-principe te slopen. In de review tikte ik nog: 'Dat wordt weer minstens twee jaar wachten, hopend op een beter vervolg. Snif...', wat uiteindelijk ácht jaar bleek te zijn. Als ik dat destijds had geweten, was ik misschien wel écht in huilen uitgebarsten.

MARVEL-SURPRISE

De aankondiging van Marvel Ultimate Alliance 3 was ongeveer een even grote verrassing als de kwaliteit van Mass Effect: Andromeda. Misschien nog wel een grotere surprise is de ontwikkelaar. Het feit dat Team Ninja deze serie overneemt, lijkt wel verzonnen door niet zo'n hele goeie scifi-schrijver. Niet dat het een onaangename verrassing is, want als de ontwikkelaar van onder meer Nioh, Ninja Gaiden en de Dead or Alive-serie ergens goed in is, dan is het wel ... nou ja, games maken. Toch? Sure, Ninja Gaiden II was niet de beste sequel ooit, en dan is er nog Metroid Other M, maar verder heeft Team Ninja praktisch alleen maar goed werk geleverd en blinken ze vooral uit op het gebied van vechtsystemen. En die kennis kan voor het ontwikkelen van MUA3 knettergoed van pas komen, want dat is zeker een gebied waarop de serie nog wel wat verbetering kan gebruiken. Niet dat het ooit slecht is geweest, maar een injectie van soepelheid, misschien wat extra complexiteit dan simpelweg een grapple-, een jump- en twee aanvalsknoppen zou het alleen maar leuker maken om in de huid te kruipen van Spidey en vrienden. Iets waar ik me enorm op verheug, zelfs al zou dit zo goed als hetzelfde concept worden als deel 1, maar dan shiny'er en spectaculairder!

METHADON

Maar MUA3 wordt vast meer dan een oppoetsbeurt, al is het alleen al omdat het Marvel Cinematic Universe invloed zal hebben op de game, iets dat tien jaar geleden bij de vorige games nog niet mogelijk was. Want ja, toen was er nog geen Iron Man en het decennium aan daarop volgende films. Daarnaast is er een optionele third-person view genaamd Heroic Camera, waardoor de actie van de game volledig verandert, en o ja: de game is exclusief voor de Switch! Dat doet me denken aan alle good times die ik had met X-Men Legends II op de PSP en zorgt ervoor dat ik wegzwijmel in een RPG-retrotrance, waarna ik automatisch naar m'n telefoon grijp om Marvel Strike Force te spelen.

Maar dat is niet meer dan methadon vergeleken met de echte harde shit die Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order belooft te worden. LAAT HET ZO ZIJN!

OOK TE SPELEN?

Een stel characters dat we langs zagen komen, maar nog niet bevestigd is als speelbaar, komt in de vorm van SHIELD-baas Nick Fury, Gamora's zusje Nebula, Inhuman Crystal en haar trouwe teleporterende hond Lockjaw.

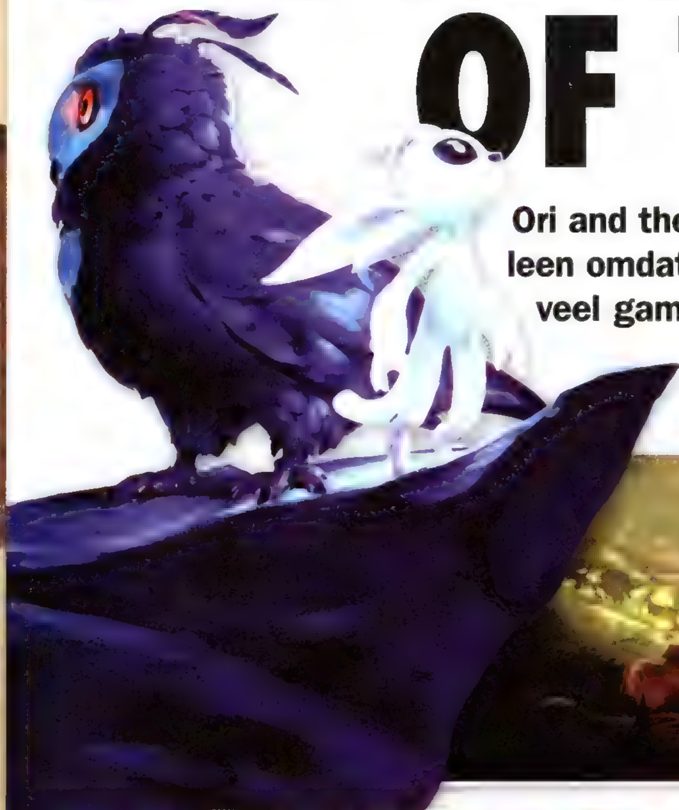
SPEELBARE CHARACTERS IN MUA3

Spider-Man: Zonder hem hoeft het ook allemaal niet.
Iron Man: Maar natúúrlijk!
Captain America: Ik zou niet anders willen!
Wolverine: Altijd fijn om hem een kop van een Sentinel te zien afhakken.
Black Widow: Als je denkt aan Marvel-vrouwen, denk je aan Natasha.
Hulk: Je hebt z'n rauwe bonkigheid wel nodig, natuurlijk.
Star-Lord: De leider van The Guardians of the Galaxy was tien jaar geleden in deel 2 nog ondenkbaar, maar dat komt omdat hij pas vier jaar geleden in een MCU-film verscheen. Nu is het alleen maar logisch!
Gamora: Altijd leuk om met haar zwaard te hakken.
Groot: Team Ninja kan vast wel wat vette wortelmoves verzinnen.
Drax: Ik hoop dat je hem kunt zien ...
Rocket Raccoon: Kom maar door met die Groot team-up-move!
Scarlet Witch: Compleet met haar klassieke rode haarband.
Falcon: Strak pakkie heeft-ie aan! Beter dan het gebruikelijke rood met wit.
Thor: I'd tumble with the God of Thunder any day of the week!



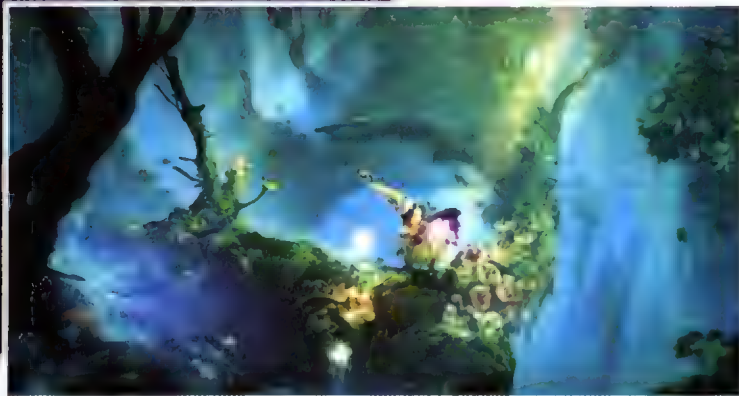
OM TE HUILEN ZO MOOI

ORI AND THE WILL OF THE WISPS



Ori and the Blind Forest was een aangename verrassing. Niet alleen omdat het een uitstekende game was, maar ook omdat het veel gamers emotioneel behoorlijk raakte. Dikke kans dat het vervolg – Ori and the Will of the Wisps – dat ook gaat doen. Dennis heeft dus vast zakdoekjes ingeslagen.







Het gebeurt zelden dat ik een traantje wegpink bij een game, maar ik geef ruiterlijk toe dat ik een brok in m'n keel kreeg toen ik Ori and the Blind Forest uitspeelde. En dat kwam niet alleen door het prachtig geschreven verhaal. De briljante en vaak schattige personages, de prachtige omgevingen en de meeslepende muziek zorgden er eveneens voor dat ik me emotioneel betrokken voelde bij de kleine witte Ori. Gelukkig gaat dat in het vervolg – Ori and the Will of the Wisps – niet anders zijn.

WAPENS EN SPREUKEN

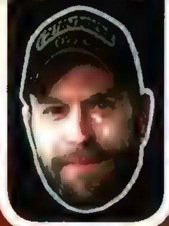
Ontwikkelaar Moon Studios heeft voor dit vervolg goed geluisterd naar de feedback van spelers van het eerste deel. Ze hebben de gameplay bijvoorbeeld behoorlijk aangepakt.
Nog altijd voelt het rondrennen en springen met de kleine Ori soepel en dynamisch aan, maar de nadruk ligt in deze game meer op de gevechten. Je krijgt nu de keuze uit een groot aantal wapens dat je kunt gebruiken om vijanden kapot te maken, maar je kunt er ook voor kiezen om magische aanvallen in te zetten.
Je wapens en spreuken kun je tijdens het spelen ook aan bepaalde knoppen toewijzen (alleen de A-knop is vast; dat is springen). Het zorgt ervoor dat je tijdens gevechten even briljante als soepele combinaties uitvoert. Zo kom je na een sprong met een grijphaak makkelijk op nog hogere plekken, waarbij je in de lucht een vijand met diezelfde grijphaak naar je toe sleurt en kapotmaakt met een ander wapen of een spreuk. En mochten bepaalde andere wapens of spreuken beter werken bij sommige levels of vijanden, dan deel je simpelweg elke keer je controllerknoppen opnieuw in.

SHARDS

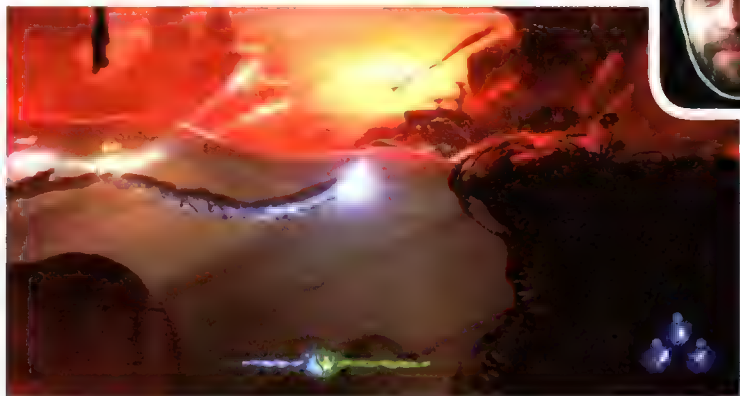
Een nieuwe toevoeging zijn ook de Shards, waarmee je diverse spreuken kunt combineren of waarmee je nieuwe ability's vrijspeelt. Een van de vroege levels die voor ons speelbaar waren, bevatte bijvoorbeeld een uitgestrekte zandlaag. Om daar langs te kunnen komen, is er ergens in het level een Shard te vinden waarmee Ori als een vis in het water door het zand kan 'zwemmen', wat ook nog eens briljant geanimeerd is.

> "JE MOET DEZE GAME ECHT ZIEN OM TE BESEFFEN WAT EEN KUNSTWERK HET IS."

Het zijn dit soort vette ideeën die aantonen dat The Will of the Wisps niet alleen aanzienlijk anders en misschien nog wel leuker wordt dan zijn voorganger, maar ook nóg mooier en betoverender.
In tegenstelling tot de eerste game heeft het spel nu ook zijmissies. Het menu voor de mainquest en sidequests is dus ook nieuw. Je ziet meteen welke zaken bij het hoofdverhaal en welke bij de sidequests horen, zodat de 'completionists' onder ons weten hoe ze álles helemaal kunnen afwerken. Dat wil trouwens niet zeggen dat Moon Studios de snelheidsduivels vergeten zijn. Ori was (en is) namelijk een zeer populaire game voor speedrunners. In Will of the







OPKOMST VAN DE METROIDVANIA'S

Metroidvania is een samenvoeging van Metroid en Castlevania, en staat voor een type platformspel waarbij je regelmatig uitdagingen voor je kiezen krijgt die je pas in een later stadium kunt aanpakken. Zo verdien je in de loop van het spel power-ups, wapens of ability's waarmee je getriggerd wordt om terug te gaan naar eerdere delen in de game, omdat je nu wél bepaalde plekken kunt bereiken of vijanden kunt verslaan.



Hoewel er altijd wel Metroidvania-games de markt op druppelen, is er recent in vrij korte tijd een behoorlijk aantal uitgekomen. Mooie voorbeelden zijn The Messenger, Steamworld Dig 2, Guacamelee 2 en Hollow Knight. Dus mocht dat genre je liggen en je wacht met smart tot Ori and the Will of the Wisps uitkomt, dan hoef je je in de tussentijd niet te vervelen.

Wisps heeft de ontwikkelaar zelfs een speedrunmode toegevoegd (Spirit Trial), waarbij je tegen andere spelers door levels moet racen. Prima dus voor een stevige competitie.

KUNSTWERK

Dat Ori and the Will of the Wisps zo verdomd mooi wordt, is eigenlijk niet zo heel verrassend, want Moon Studios heeft deze game helemaal vanaf de grond opgebouwd met behulp van een hoop nieuwe, getalenteerde mensen die bij grote andere studio's als Pixar en Blue Sky Studios vandaan komen.

Terwijl de vorige game volledig tweedimensionaal was en gemaakt met sprites, is deze opvolger helemaal 3D en vervolgens (soort van) platgedrukt. Ook draait het op een nieuwe engine, wat de game een heel organische look and feel geeft. En als klap op de vuurpijl kun je dit visuele huzarenstukje ook nog eens spelen met 60 fps in goddelijk 4K. Je moet deze game echt zelf zien om te beseffen wat een kunstwerk het is.

SOUNDTRACK

Een van de andere zaken waar Ori and the Blind Forest in uitblonk, was de soundtrack. De muziek paste perfect bij de levels en situaties waarin Ori zich bevond, en werkte ook zeker mee aan de traantjes die menigeen bij het spelen wegpinkte.

Goddank heeft Moon Studios wederom componist Gareth Coker ingelijfd voor dit vervolg. En hoewel ik maar een paar melodieën heb gehoord, is het nu al zeker dat de soundtrack van Will of the Wisps opnieuw een emotionele rollercoaster wordt. Een grappig detail is trouwens dat Coker een hardcore gamer is én – als we de studio mogen geloven – elke build van Will of the Wisps heeft gespeeld zodat zijn muziek naadloos bij elk detail van de game past.

KNUFFELS

Waar Ori and the Will of the Wisps precies over zal gaan, weet niemand (nou ja, de mensen die eraan werken hopelijk wel). Tijdens de teaser trailer hebben we sowieso Ori, Naru, de guitige spin Gumo en een mysterieus uiltje gezien, maar that's it eigenlijk wel. Hoewel ik echt mijn best heb gedaan om meer info uit de ontwikkelaars te trekken, kreeg ik alleen los dat er een hoop nieuwe personages aanwezig zijn, waarvan een deel een rol speelt in het hoofdverhaal, en andere juist zijmissies aanbieden.

Een lanceringsdatum is nog niet bekend, maar zeker is nu al dat je mag uitkijken naar een van de mooiste Metroidvania-games ooit gemaakt, en waarschijnlijk ook een van de meest emotionele én een van de pittigste.

Ik raad je aan om in de tussentijd (weer) eens in het eerste deel te duiken. Ik ga dat deze keer in elk geval doen met mijn Ori- en Naru-knuffels binnen handbereik, mocht het me weer allemaal even te veel worden.





EINDELIJK WEER GROOT IN BEELD

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Komt de volgende Fire Emblem weer naar een handheld? Of wordt de serie eindelijk weer eens speelbaar op tv? De Switch geeft natuurlijk het perfecte antwoord op beide vragen: jazeker! Jurjen kan niet wachten tot de game deze lente verschijnt. Om meerdere redenen.





Het leven van een 48-jarige gamer gaat niet over rozen. Want, laat ik het maar toegeven, met het verstrijken van de jaren zijn mijn skills in gaming er niet direct beter op geworden. Vol verwondering kijk ik toe hoe mijn zoon van 12 de moeilijkste Mario-levels razendsnel stuiterend en met subtiele tricks doorloopt. Kon ik dat vroeger ook zo feilloos, handig en soepel? Eén ding is zeker: nu niet meer.

Net als dat het op latere leeftijd moeilijker is je een taal of andere nieuwe dingen eigen te maken, denk ik dat je reactievermogen, directe overzicht van chaotische situaties en andere game-prestatie-bevorderende hersenskills ook een beetje kunnen slijten. Dat merk ik bijvoorbeeld tijdens de potjes Super Smash Bros. Ultimate tegen mijn kids, waarin ik eigenlijk alleen die van 8 jaar oud nog een beetje de baas kan – al zal die mij binnenkort ook wel voorbij streven.

TRAGERE GEVECHTEN

Gelukkig ben ik mijn kids wel op andere gebieden de baas. Zo ben ik beter in strategische denkspellen als schaak en Hearthstone. En heb ik een langere, véél langere geschiedenis met games dan zij. Ik kan ze bijvoorbeeld vertellen waar het Duck Hunt-duo vandaan komt. En terwijl mijn jongens personages als Marth, Lucina, Roy, Chrom, Robin, Ike en Corrin vooral zien als geinige Smash-riddertjes waarmee je papa van platformen kunt beuken, koester ik ze vanwege de veel tragere gevechten die ik ooit met deze fantasy-strijders leverde.

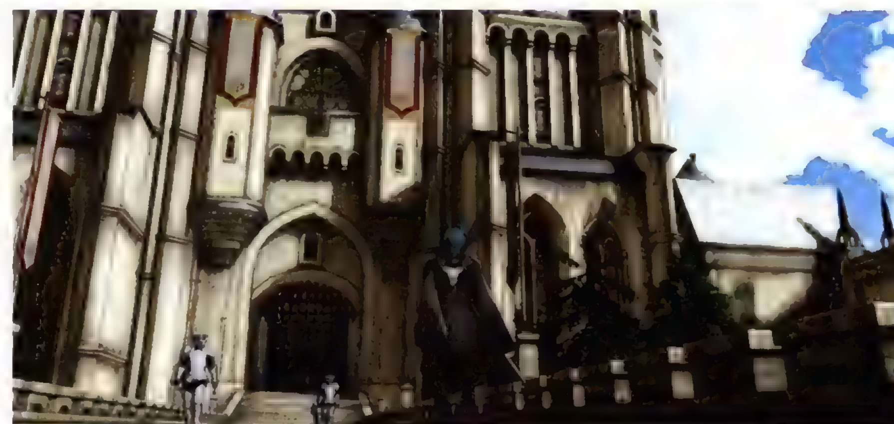
En dan doel ik dus op die serie met van die fijne turn-based-gevechten waarin reactievermogen geen rol speelt, en papa alle tijd en ruimte krijgt om van de fijne fantasy-sferen te genieten en ondertussen de perfecte aanval te bedenken: de Fire Emblem-serie.

Komende lente verschijnt met Three Houses voor het eerst een deel in deze serie voor de Switch. En dan zal ik mijn kids eens laten zien wat Fire Emblem nu werkelijk inhoudt.

METERTJE BREED

Het is alweer elf jaar geleden dat ik met Radiant Dawn voor de GameCube een Fire Emblem-game op tv speelde, dus dat werd wel weer eens tijd. Want ook al heeft de gameplay van Fire Emblem maar weinig schermruimte nodig, de doorgaans geweldige vormgeving en filmpjes vind ik toch wel wat overweldigender als ze me in het metertje breed hd van mijn tv overspoelen, in plaats van dat ik er op het bovenste schermpje van mijn krakkemikkige handheld naar zit te turen. De tekenfilmachtige animatiefilmpjes uit de trailer van Three Houses zien er op mijn tv in elk geval al geweldig uit, met een focus op massale gevechten tussen enorme legers (waaraan naast gewone soldaten ook forse aantallen beestmensen en vliegende pegasusrijders meedoen), zoals die doorgaans de hoogtepunten vormen in door mij zo geliefde films als Troy, Braveheart, Lord of the Rings, 300 en Gladiator. En gelukkig ligt niet alleen in de filmpjes de nadruk op de massale gevechten ...

> "NIET ALLEEN IN DE FILMPJES LIGT DE NADRUK OP DE MASSALE GEVECHTEN"





weetje • weetje

Wanneer je één van je personages op de kaart selecteert, verschijnen bij vijanden binnen je bereik rode lijnen die met een boogje lopen naar de personages van jouw kant die ze in de volgende beurt willen gaan aanvallen. Handig, omdat het voorkomt dat je in de haast iets over het hoofd ziet, al zullen de fanatiekste spelers deze lijntjes waarschijnlijk uit willen (en kunnen) zetten.

ANDERE OPTIES

Zoals gebruikelijk is de nieuwste Fire Emblem opgedeeld in missies waarin je steeds je groepje van zo'n vijf tot tien



personages één voor één over een rooster verplaatst, meestal in de richting van de vijand, waarbij je vervolgens middels een pop-up-menuutje een aanval mag kiezen.
Wat Three Houses meteen al anders maakt dan alle voorgangers, is dat er dit keer naast de optie Attack ook de opties Magic, Combat Arts en Formation verschijnen. Nu zagen we die Combat Arts al in Shadows of Valentia (de remake van de allereerste Fire Emblem die in 2017 verscheen voor de 3DS), en waarje personages (met elk hun eigen naam, uiterlijk, klasse, verhaallijn, karakter, speciale krachten en eigenschappen) plots omgeven worden door tientallen medestrijders (inwisselbare, identieke soldaatjes zonder eigen naam of karakter), oftewel je leger.
Dat leger kun je in delen, langs verschillende lijnen, naar het leger van de tegenstander sturen, waarna je mannetjes aanvallen met hetzelfde wapen als je hun aanvoerder hebt gegeven. Of je laat je troepen natuurlijk lekker staan en (denk





schijnlijk zullen het wederom een soort special moves zijn. Dat de Magic nu is losgekoppeld (eerder viel die onder de Attack-optie) mag opmerkelijk heten en wijst waarschijnlijk op nieuwe mogelijkheden om je magie te benutten. Maar het meest opmerkelijke is toch wel de Formation-optie, die je kunt gebruiken tijdens de massale veldslagen waar ik het eerder al over had.

PIJLENREGEN

Als je tijdens een veldslag één van je poppetjes in het gebruikelijke rooster selecteert, gebeurt er iets bijzonders: de camera verschuift naar het échte slagveld, waar aan de eerder genoemde films) kiest voor de boog om het vijandelijke leger op een pijlenregen te trakteren.

FORMATIE WIJZIGEN

Aldus gaat het tijdens de turn-based gevechten in deze nieuwe Fire Emblem dus niet (alleen) om het bekende poppetje tegen poppetje. Dit keer moet je (ook) als een echte commandant nadenken over troepenbewegingen en flankaanvallen, om met je hele leger dat van de vijand in de pan te hakken. Voor nog meer strategische diepgang kun je de eerder genoemde Formation-optie gebruiken om de formatie van je troepen te wijzigen (waarbij ongetwijfeld een soort steen-papier-schaar-principe tussen verschillende formaties zal gelden, zoals dat ook dit keer weer geldt voor de lans-zwaard-bijl-verhouding), waardoor het vechten in Three Houses toch weer een heel nieuw karakter krijgt. En er is meer nieuws.

NIEUWKOMERS

Geen Marth, Roy of Ike in deze Fire Emblem; in plaats daarvan krijg je te maken met de huizen van de nieuwe personages Edelgard, Dimitri en Claude. De vierde hoofdrolspeler op het nieuwe continent Fódlan ben je zelf, een personage dat in de eerste beelden verschijnt als een blauw-groenharige jongeman genaamd Byleth, maar hoogstwaarschijnlijk naar eigen smaak is aan te passen qua gender, uiterlijkheden en naam. Met deze 'Byleth' word je de eigenlijke held van het avontuur, die op een gegeven moment ongetwijfeld partij zal moeten kiezen voor Edelgard, Dimitri, danwel Claude.
Voorlopig is het opmerkelijkste aan de verschijning van Byleth dat we hem in de trailer vrij zien rondlopen door een kerk en de omgeving van een kasteel. Dat vrij rondlopen zat ook al een beetje in voorganger Shadows of Valentia, al was het daarin nog beperkt tot grotten. Maar de trailer wekt de indruk dat dit aspect in de nieuwste Fire Emblem een grotere rol gaat spelen.

MENGELMOES

Al met al is er echt nog te weinig over Three Houses bekend om veel over de potentiële kwaliteit ervan te kunnen zeggen, maar alles wat ik tot nog toe van de game heb gezien, stemt hoopvol en werkt enthousiasmerend.
Het lijkt een mengelmoes te worden van de betere elementen uit de topdelen Awakening, Fates en Shadows of Valentia, met genoeg nieuwe elementen om de boel vers en interessant te houden.
Het enige wat ik nu nog verlang is nieuws over een leuke multiplayerstand, zodat ik komende lente mijn kids kan bewijzen dat ze qua reactiesnelheid en behendigheid misschien mij voorbij zijn gestreefd, maar dat ze qua ervaring en strategisch denkvermogen nog lang niet in papa's schaduw kunnen staan.



weetje • weetje

In tegenstelling tot de vorige twee Fire Emblem-games hebben wapens weer een beperkte duurzaamheid die met een aflopend cijfer wordt aangegeven, waarna ze breken. Dus zien jullie wel, Fire Emblem-fundamentalisten: de serie wordt niet op álle vlakken steeds eenvoudiger.

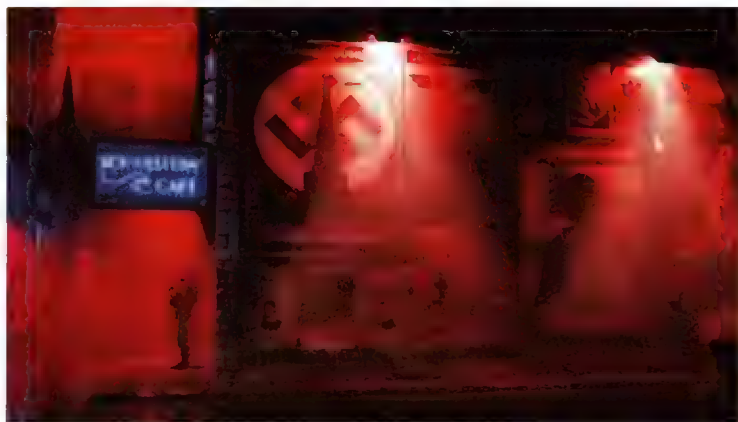


ZO VADER ZO DOCHTERS

WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD



Afgelopen E3 schoten de emoties van Graddus alle kanten op. Dat ging ongeveer zo: 'YES, een nieuwe Wolfenstein! FUCK, het is multiplayer only! OEH, het ziet er toch wel heel vet uit! KUT, speel je niet met B.J. Blazkowicz?!', enzovoort. Vraag blijft: wat is Wolfenstein: Youngblood nou écht?





Die B.J. Blazkowicz toch. Wat een held! Hij is de man die de eerste first-person shooterkogel afvuurde. Die eigenhandig Himmlers paranormale SS-divisie oprolde. Die létterlijk zijn hoofd verloor, maar dankzij z'n Kreisau Circle-vrienden niet koppie onder ging. Die Hitler uit zijn mech knalde en de moffenleider een flinke trap onder zijn hol na gaf. Die een fucking atóómexplosie overleefde. En die een gouden hart heeft en tussen het nazi's killen door tijd vrijmaakt om het varkentje van zijn vriend te voeren. Yep, als ik ooit een mancrush zou hebben, is het op B.J. met zijn stalen kin.

HOOGZWANGER EN POEDELTJENAAKT

Inmiddels is deze legende vader van twee bloedjes van dochters. Een tweeling, genaamd Jessica en Sophia. Herinner je je die scène uit The New Colossus, waarin B.J.'s vrouw Anya hoogzwanger en poedeltjenaakt een Panzerhund tot schroot knalt? Inderdaad: de tweeling zit op dat moment in haar buik! De Blazkowicz-dochters kregen de nazi-slachtende genen van hun ouders dus niet alleen met de paplepel, maar zelfs als foetus ingegoten!

Ze zullen het nodig hebben ook, aangezien Jessica en Sophia in Wolfenstein: Youngblood de hoofdrol spelen. Na bijna dertig jaar, tien games en 7.864.031.448 dode nazi's geeft B.J. het stokje door. Niet permanent natuurlijk, hell no, maar in ieder geval voor de duur van deze zeer interessant ogende spin-off die als een soort overbrugging tussen The New Colossus en het nog niet officieel aangekondigde, maar volgens Bethesda-president Pete Hines 'absoluut onvermijdelijke' Wolfenstein 3 dient. Een beetje wat The Old Blood voor The New Order en deel 2 deed, al zijn er belangrijke verschillen.

NAZI ASSHOLES

"I've got kids on the way, and I'll be damned if I'm gonna raise them in a world run by these Nazi assholes", zegt B.J. nog monter in The New Colossus. In Youngblood, dat zich 19 jaar na de Tweede Amerikaanse Revolutie afspeelt, blijkt echter dat de Duitsers op z'n minst nog grote delen van Europa in handen hebben. Parijs bijvoorbeeld, alwaar B.J wordt vermist na z'n zoveelste missie achter vijandelijke linies.

Is onze held gevangen? Dood zelfs? Jessica en Sophia twijfelen geen moment, stoffen hun blaffers af en reizen naar de Franse hoofdstad om hun vader te vinden. Of ze bij de Kreisau Circle zijn aangesloten en of de verzetsgroep überhaupt een rol in Youngblood speelt, is nog in nevelen gehuld, net als het lot van hun moeder Anya. Wel blijkt uit de trailer dat de tweeling Da'at Yichud Power Armor draagt en dus op een of andere manier een connectie met B.J.'s matties heeft. Aangezien Wolfenstein sinds MachineGames aan het roer staat verhaaltechnische reuzenstappen heeft gemaakt en bij vlagen zelfs *snif* emoties oproept, kan ik niet wachten hoe het script zich verder ontvouwt.



OLIFANT IN DE KAMER

Het feit dat je in Youngblood twee hoofdpersonages onder de knoppen hebt, zorgt voor interessante (gameplay)mogelijkheden. Allereerst natuurlijk dé olifant in de kamer: co-op. Ik moet eerlijk zijn, toen Bethesda op hun E3-persco aangaf dat het spel zwaar op z'n multiplayer leunt, moest ik even slikken. Helemaal nadat





B.J.'S BASTAARDFAMILIE

Zegt de naam Billy Blaze je iets? Als je jonger dan dertig bent waarschijnlijk niet. Dit guitige jochie met z'n onafscheidelijke paarse shirt en gele helm speelt de hoofdrol in Commander Keen, de legendarische platformerserie die begin jaren 90 in feite het pc-antwoord op Mario en Sonic was.
De reden waarom ik je dit vertel, is omdat Billy Blaze's volledige naam William Joseph Blazkowicz II is. Pardon? Jawel: Billy's vader is niemand minder dan Arthur Blazkowicz, die op zijn beurt de zoon van B.J. is! Maar het wordt nog gekker: Billy Blaze is zelf namelijk ook vader, en wel van B.J. Blazkowicz III die we ook beter kennen onder zijn alias *tromgeroffel* ... Doomguy! De hoofdpersonen van twee van de bekendste shooterseries zijn dus gewoon familie. Mind = blown!!!

die andere grote Bethesda-titel, Fallout 76, heeft laten zien hoe het NIET moet.
Maar kijk verder en de conclusie dat een en ander vooral een verrijking is, lijkt toch wel gerechtvaardigd. Bovendien kun je de game nog altijd 'gewoon' in je uppie spelen, waarbij player two door de AI wordt bestuurd. Het grappige is dat dit eigenlijk ook het originele concept was, tot een eigenwijze dev zei: '*Hé, waarom maken we de tweede dochter niet ook speelbaar?*'.
Jessica en Sophia hebben elk hun eigen krachten/zwaktes voortvloeiend uit uiteenlopende speelstijlen. Zo is de één wat meer op haar gemak met lange afstandswapens, terwijl de ander het van haar CQC-vaardigheden moet hebben. Mij lijkt het tof als er momenten zijn waarop beide spelers elkaar echt nodig hebben om verder te komen. Denk aan het afleiden van een guard om geheime documenten te stelen. Een beetje zoals in A Way Out, maar dan góed, natuurlijk :-P

COMIC-ACHTIG STIJLTJE

Youngbloods comic-achtige artworkstijltje past perfect bij de Wolfenstein-werelden van MachineGames, die ondanks hun 'realistische' uiterlijk toch altijd redelijk cartoony zijn gebleven. Uuh, zei ik 'redelijk cartoony'? Maak daar eigenlijk maar 'compleet gestoord' van, met nazibasissen op de fokking maan en Venus! Parijs lijkt daarbij vergeleken aardig tam, al sluit ik niet uit dat die Duitse gekkies halverwege het verhaal een manier bedenken om zich ergens nabij Pluto te verschansen, ofzo.
De game zelf draait wederom op de destijds voor DOOM ontwikkelde id Tech 6-engine. Toegegeven, niet de krachtigste motor, maar wel een die moeiteloos tientallen naziledematen door de lucht slingert in combinatie met liters bloed. Ook de particles voor wapens als de Laser- en Dieselkraftwerk schudt ie moeiteloos uit z'n mouw.

15 UUR DURENDE HOOFDMAALTIJD

Dus, Wolfenstein: Youngblood is een game waarover ik, zo'n acht maanden na de aankondiging, nog altijd best veel vragen heb. Hoe lang duurt de campaign? Is die vergelijkbaar met mede-spin-off The Old Blood? Of schotelt Machinegames ons voor nog geen vier tientjes gewoon een 15 uur durende hoofdmaaltijd voor? Waar zijn onze vrienden van de Kreisau Circle? Is de singleplayer de moeite waard? Hoe zit het met de verschillende speelstijlen van de tweeling? Werkt co-op in Wolfenstein? Wanneer komt die shit eigenlijk precies uit? Knalt het een beetje lekker? Enzovoort.
Duidelijk is in ieder geval dat ik er zin in heb. En hé, als ik al zo'n crush op hun vader heb, móet ik Jessica en Sophia wel leuk gaan vinden, niet?

> "DE ENGINE SLINGERT MOEITELOOS TIENTALLEN NAZI-LEDEMATEN ROND."





ROMANTISCH MET CHINEZEN

TOTAL WAR: THREE KI



Wouter was in 2011 een paar weken in China, kreeg daar de eerste cultuurshock van z'n leven en stopte er met roken. China heeft daarom best een bijzonder plekje in z'n hart, dus staat hij te springen om de geschiedenis van het land te ontdekken in Total War: Three Kingdoms.



Ik heb me knetterhard staan fascineren daar in China. De cultuur in dat land is namelijk nogal ... anders. Zo rochelen Chinezen regelmatig op de grond, volledig zonder schaamte, staan ze liever niet in de rij en vinden ze het oké om te lachen en te wijzen naar iemand die op z'n muil pleurt. In dat laatste kan ik mezelf overigens prima vinden, maar de rest is toch een beetje raar. Het is echter vrij ironisch om Chinezen raar te vinden, want eigenlijk is het andersom en zijn wij westerlingen raar. Is het namelijk niet zo dat de meerderheid bepaalt wat normaal is? En Chinezen, daar zijn er nogal veel van, kan ik je vertellen. Dus *wij* zijn raar, niet *zij*.

Cultmuur

Behalve die muur en hun cultuur was er nog iets in China dat me altijd zal bijblijven: een fucking begraven leger aan kleipoppen. Inderdaad, het Terracottaleger in X'ian – misschien heb je er weleens van gehoord. De duizenden beelden van soldaten werden samen met de eerste keizer van China begraven, zodat hij ook in het hiernamaals beschermd zou worden tegen z'n vijanden. De hele necropolis waar dit leger deel van uitmaakt, is een complex van zo'n 98 vierkante kilometer, allemaal ondergronds, waarvan een verdomd groot deel is volgestouwd met kleien soldaten, strijdwagens en cavalerie. Behoorlijk gestoord, toch? Dus ja, je kunt wel zeggen dat die Chinezen lichtelijk geobsedeerd zijn door oorlog; zelfs ná de dood blijft het een hobby.

Die eerste keizer was er echter al meer dan 200 jaar voor Christus en Total War: Three Kingdoms speelt zich af in de tweede eeuw ná Christus, dus ruim vier eeuwen later. Vlak na de Han-dynastie is er namelijk een soort machtsvacuüm in China, waardoor er drie verschillende koninkrijken ontstaan, en de snelle denker legt dan wel een link met de titel van deze Total War. O, de langzame denker trouwens ook wel.





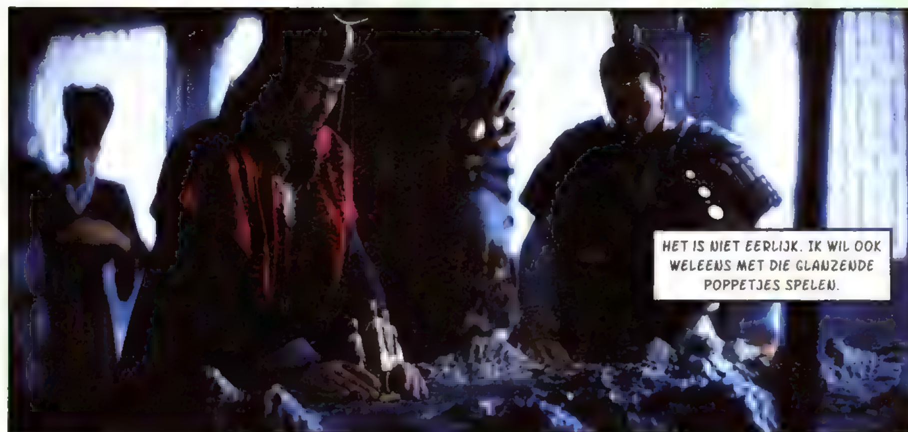
Chinese Jezussen

Het gaat duidelijk lekker met de mensen van Creative Assembly, want voor de promotie van Three Kingdoms heeft SEGA een hele verdieping van een van de meest prominente gebouwen in Londen afgehuurd: The Shard. Deze gigantische glasscherf, precies in het midden van de Britse hoofdstad, werpt een enorme schaduw over London Bridge en – eenmaal op de 32ste verdieping aangekomen – biedt het een werkelijk sensationeel uitzicht over de vetste stad van Europa. Ja, dat vind ik.

Maar ik ben er niet om te kwijlen bij toeristische hoogtepunten, want er staan computers klaar waarop een bijna volledige versie van Three Kingdoms draait. Ik begin een campaign met een Warlord genaamd Liu Bei, die samen met zijn Legendary Vanguard Dong Zhuo en Legendary Champion Guan Yu, China in trekken om landjepik te spelen. Zij drieën zijn Generals, speciale units die los van de rest van de troepen bestuurd kunnen worden, speciale vaardigheden hebben en duels aan kunnen gaan met Generals van de tegenstander. Zie ze als de superhelden van Three Kingdoms; in elk geval in de Romance of the Three Kingdoms-modus, die gebaseerd is op een geromantiseerde novelle over het tijdperk.

Wil je liever een wat realistischer ervaring, dan moet je voor de Classic-mode gaan, want die neemt de meer op feiten gebaseerde Records of the Three Kingdoms als bronmateriaal. Maar hé, het is inmiddels al tweeduizend jaar geleden dat China was ver-

NGDOMS



WUSHU-HELDEN

De helden in Three Kingdoms knokken wushu-stijl met elkaar (hoewel dat eigenlijk niet kan, omdat dat een redelijk recent begrip is voor Chinese vechtkunsten), en om je een idee te geven hoe dat er ongeveer uitziet, check deze kung-fu-knokkers uit de gamegeschiedenis. Ken jij ze allemaal?



deeld in drie koninkrijken, dus wie weet hadden ze toen wel onsterfelijke generaals? Jezus leefde tenslotte ook ergens rond die tijd, toch?!

Perfectioneren

Omdat het Total War-principe een solide basis is voor een RTS/turn-based strategy die al jaren meegaat en eigenlijk nooit teleurstelt, is Creative Assembly elk deel vooral bezig met het tweaken en perfectioneren van de formule. Ook deze keer zijn er wat interessante zaken aangepakt, zoals de diplomacy. Natuurlijk heet deze serie met een reden Total War, maar niet alles hoeft te worden opgelost met geweld, met clashing army's en oorlog. Het heeft ook zeker zin om eens goed om de tafel te gaan zitten met de andere partijen op de map.

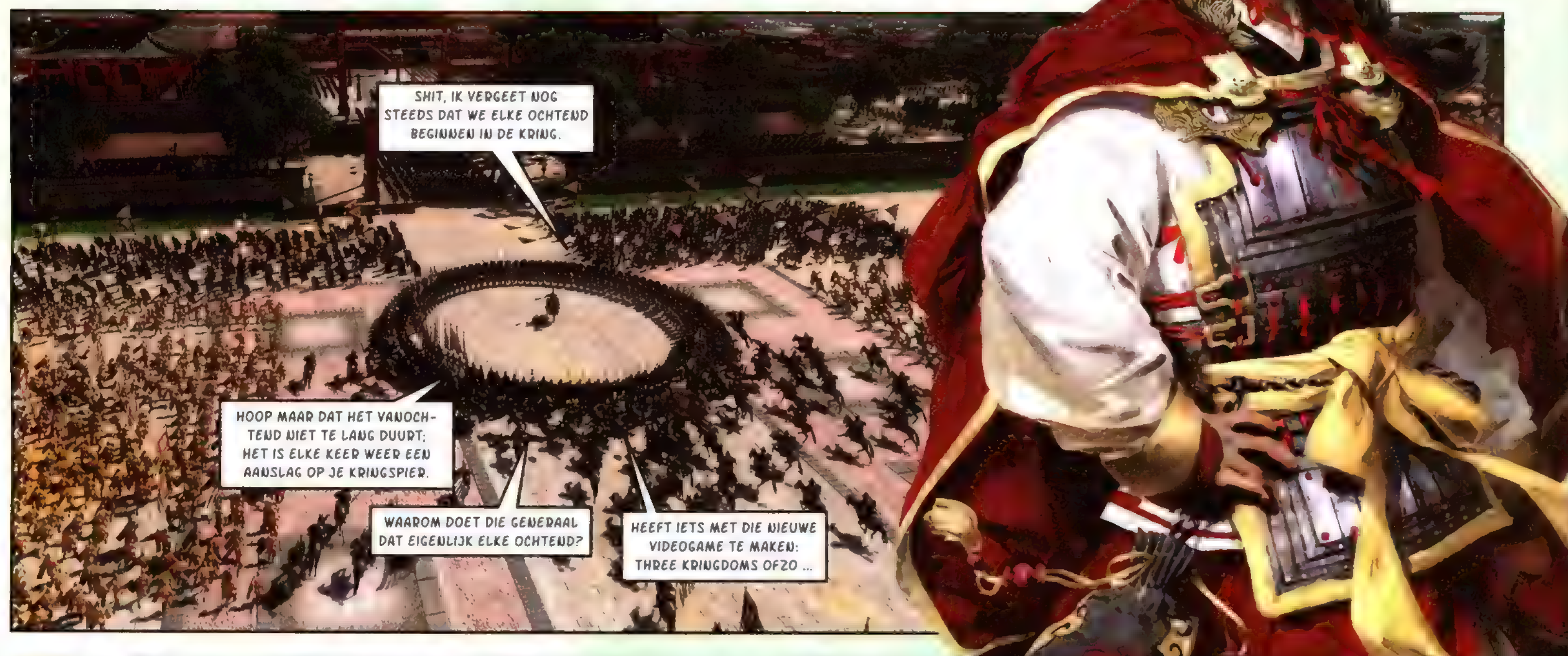
In dit deel zijn er dan ook meer opties die je kunt inzetten tijdens dergelijke onderhandelingen, zoals bijvoorbeeld Ancillaries. Inderdaad, een woord waar ik ook nog nooit van had gehoord, maar het komt er in feite op neer dat je loot voor je Generals kunt inruilen voor geld en grondstoffen. Onderhandelen met specifieke resources is nieuw, je kunt nu ook betalen of anderen in termijnen laten betalen, en Three Kingdoms biedt zelfs de mogelijkheid vrouwen van het hof uit te huwelijken als deel van een deal. Of de deal gaat werken ja of nee, dat is allemaal overzichtelijk bij te houden in het negotiation-venster onder in het scherm. Reken er maar niet op dat je deze Total War compleet pacifistisch kunt uitspelen, maar het is op z'n minst een poging waard.

"De duels tussen de 'superhelden' zijn clashes waar je de wind van power vanaf voelt blazen."

Waaiende Wushu

Er zijn meer subtiele aanpassingen die Total War: Three Kingdoms weer een stukkie beter maken dan Rome 2, het meest recente deel in de historische Total War-reeks, zoals bijvoorbeeld een handige hulp-overlay, weersomstandigheden op de prachtig gestileerde map en een uitgebreid relatiesysteem waarmee de Warlords met elkaar verbonden worden. Allemaal dingen die in de paar uurtjes dat ik de game heb gespeeld onmogelijk konden worden getest, want dat is echt minder dan een oogwenk als je een Total War speelt.

Wat ik in elk geval al veilig vet kan noemen, zijn de duels tussen de leger-Legendes, de superhelden van Three Kingdoms, want dat zijn Wushu-stijl clashes waar je de wind van power vanaf voelt blazen. Daar is niets raars aan. ★





VERWACHTING *WOUTER:*

Total War-historici, spits uw oren; na het fantasy-feestje van Warhammer is het weer tijd voor jullie! Mocht je toch een vleugje verbeelding in je complete oorlog willen, dan kan Three Kingdoms ook best iets voor je zijn.

- \+ Fuck fantasy, hoera historie!
- \+ Toch nog een beetje fantasie in de Romance-modus.
- \+ Knokkende legendes.
- \- Ga maar alvast op zoek naar tijd.

STRATEGY GAME
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
7 MAART 2019

DIT IS ER EENTJE VOOR TJEERD

METRO EXODUS

Verhalende singleplayer-games worden steeds zeldzamer, maar begin 2019 staan er opeens drie op stapel met hetzelfde post-apocalyptische thema: RAGE 2, Far Cry: New Dawn en Metro Exodus. Graddus checkt hoe het nieuwe open-wereldsausje van die laatste titel smaakt ...

PREVIEW | XBOX ONE | PC | PS4

Op z'n klokje staat 7.37; precies de tijd dat ik 's ochtend altijd de metro pak. En de passagiers uit Amsterdam Noord herken ik ook.

De Metro-serie is als die vage vriend die je eigenlijk nooit ziet, maar die jou vanuit het niets opeens belt. Hoe het met je gaat? Verder geen interesse, hij wil eigenlijk alleen maar een luisterend oor over welke zwaarmoedige drama's hem nou weer zijn overkomen. Het is lineair eenrichtingsverkeer, hard werken ook, maar met een beetje geluk zijn die verhalen het beste wat je in tijden hebt gehoord.

weetje • weetje

Net als veel racegames heeft Metro Exodus een full-fledged photo-modus. Hiermee zet je de tijd stil en kun je de camera precies op de juiste plek plaatsen om het meest Instagram-waardige kiekje te schieten.

Bende misfits

Voor Metro Exodus wilde de Oekraïense developer 4A Games echter eens wat anders. Zodoende verlaat hoofdrolspeler Artyom de Moskouse metrostelsels en doorkruist hij samen met z'n bende misfits aan boord van de Aurora-stoomtrein in precies één jaar tijd het post-apocalyptische Rusland. Het zorgt ervoor dat de game niet langer lineair is, maar is opgeknipt in sandbox-achtige maps die zich elk in een ander seizoen afspelen. Zo stoeide Wouter al met het Wolga-level (winter), terwijl op Gamescom het Taiga-level (lente) werd gepresenteerd. Elk van deze omgevingen heeft ongeveer de grootte van een flinke Battlefield Conquest-map.

Ik heb beide levels eveneens gespeeld, maar richt me voor deze preview op het nieuwe zomerse The Caspian-level, dat zich in het opgedroogde bassin van de Kaspische Zee afspeelt. Het is er droog, het is er heet en het is stiekem gewoon een deleted scene uit Mad Max, maar dat heb je niet van mij, oké?

By golly!

Vergis je niet: Metro Exodus oogt geweldig. Ik speel de game uiteraard op een über-pc met de nieuwste Nvidia-foefjes aan boord, maar ook qua design is het je reinste kaak-op-de-grond-materiaal. Het zand weerkaatst de felle zon, terwijl ik in de verte enorme scheepswrakken en een vuurtoren spot. Alle boutjes en moertjes van mijn provisorisch aan elkaar getapete machinepis-

Aan die drie kruisjes op z'n mondkapje kun je zien dat ie van de Amsterdamse metro is.

toot worden tot in detail weergegeven. *By golly!*
Voor de lol knal ik een paar Minelurk-achtige wezens uit de lucht, tot ik me realiseer dat kogels in Metro goud waard zijn – letterlijk, aangezien ze als betaalmiddel worden gebruikt. Ik hou het dus maar even bij mijn opdracht om via een korte tocht door de woestenij een communicatietoren te bereiken. Mijn oog valt op een verschrompeld lijk. Zou die arme ziel wellicht wat blauwe bonen bij zich dragen? Langzaam loop ik dichterbij, buk voorover o... *RAAAHH* – het lijk blijkt een mutant die zich voor dood hield! Met drie rake klappen beuk ik zijn schedel stuk. Mijn hart bonkt in mijn keel. Yep, Metro heeft al sinds het origineel raakvlakken met survival-horror, en hoewel het niet zo eng is als Resident Evil ofzo, zou Tjeerd hier toch wel een kleine jakkiebah van in zijn broekje doen.



Call of Duty-methode

Gaandeweg krijgen de mutanten hulp van bandits, en met z'n allen weten ze me uiteindelijk te overweldigen. Nope, dit is geen Call of Duty met 2nd chance-perks of een magische stoot adrenaline – dit is rauwe shit. Ammunitie is schaars, overal liggen vijandelijke valstrikken en met een beetje pech jammen je wapens in het heetst van de strijd. Stealthy en waar mogelijk gevechten vermijden, is daarom echt de way to go.
Het rare is dat ik in het Taiga-level dan weer een compleet dorp uitmoord met alleen maar een kruisboog, maar misschien is dat wapen gewoon bizar OP. Vreemder is wanneer ik de zogenaamde 'Call of Duty-methode' ontdek: op vijanden afrennen, waarna je een promptje krijgt voor een one-hit kill of een knock-out. Het is echt compleet misplaatst in een game als deze, waarin je absurd veel moeite moet doen om drie kogels te vinden en waarin de meeste vijanden ook nog eens méérdere shotgun shells kunnen slikken voordat ze down gaan.

Tientallen gigaspinnen

Nadat ik het communicatiegebouw eindelijk heb schoongeveegd, is het tijd voor mijn volgende objective: een oude vuurtoren. Ik besluit een oude truck te pakken, want in deze zandbak weet je 't maar nooit. Bovendien is het niet altijd even duidelijk waar je heen moet of wat je moet doen, en hoewel dat zeker bijdraagt aan het survivalsfeertje, kan het soms ook ronduit frustrerend zijn.
Op het dragen van een gasmasker hoef je bovengronds trouwens niet echt te letten. Er raast af en toe een radioactieve storm voorbij, maar voor de rest kun je het ding gewoon in je broekzak houden.
Bij de vuurtoren help ik een chick die door een roedel dolle bandits wordt belaagd, met als beloning een fantastisch uitzicht vanaf het topje van de toren over het Kaspische wasteland. Ik geniet er nog maar even extra van, aangezien mijn volgende halte een ondergronds gangenstelsel is. Hier maakt de nieuwe sandbox-gameplay plaats voor de vertrouwde claustrofobische Metro-vibe.
Mijn controller begint opeens te trillen ... Ik klik mijn aansteker aan en zie een dikke spin met poten als vingers over mijn arm lopen. AAARGH!!! Als Tjeerd net al geen hartaanval kreeg, heeft ie hem nu wel! Net op dat moment gaat het licht aan en zie ik hoe tientallen gigaspinnen zich een weg in de bodem graven. Fuck! Met muizenstapjes baan ik me een weg door de donkere gangen. Wat er vervolgens allemaal gebeurt, zal ik hier verder niet spoilen, ook omdat mijn demosessie er hierna alweer op zit.

Crazy gelovigen

Na twee semi-lineaire omgevingen (Wolga en Taiga) en de nieuwe The Caspian-zandbak onder handen te hebben genomen, moet ik concluderen dat de eerste categorie toch het best bij Metro past. Alles voelt meer gefocust, en omdat Artyoms vriendin Anna als een soort gids met je meeloopt, krijgen dingen ook meer duiding. In The Caspian miste ik uiteindelijk set-pieces zoals de kerk met de crazy gelovigen uit het Wolga-level. Of de übergedetailleerde omgevingen van het Taiga-level, met dorpjes die compleet zijn overwoekerd door de natuur. Ik begrijp heus dat 4A Games eens een keer wat nieuws wil proberen, want van alleen maar aan het handje worden meegenomen word je ook niet blij.
Erger dan de wel/niet openwerelddiscussie is de slordige afwerking. Zaken als klem komen te zitten achter de omgeving, haperende button-inputs en soms echt lelijke screen tearing bijvoorbeeld. Hopelijk worden deze schoonheidsfoutjes uiteindelijk nog gefikst.
Al met al is mijn indruk van Metro Exodus positief. En dan heb ik van het verhaal – van oudsher toch Metro's sterkste punt – nog vrijwel niets meegekregen ... ★

"Ik klik mijn aansteker aan en zie een spin met poten als vingers over mijn arm lopen. AAARGH!!!"



weetje • weetje

Bij sommige acties (een gevangene bevrijden bijvoorbeeld) krijg je weer een korte 'lichtflits' als indicatie dat je iets goeds hebt gedaan. Dood je de persoon echter, dan klinkt een duister muziekje. Ga er dus maar van uit dat Metro Exodus minimaal één 'goed' en één 'slecht' einde heeft.





VERWACHTING *GRADDUS:*

Metro Exodus' open omgevingen komen het best tot hun recht als je niet té veel vrijheid krijgt. Verder ziet het spel er fraai uit, al heeft 4A Games op bepaalde vlakken nog wel wat poetswerk te verrichten. Helaas kregen we de reviewcode niet op tijd aan de praat (zie ook de Powerspy).

- \+ Sfeer is als vanouds beklemmend.
- \+ Gevarieerde omgevingen.
- − Sandbox lijkt niet helemaal bij Metro te passen.
- − Slordigheidsfoutjes.

FIRST-PERSON SHOOTER
4A GAMES / DEEP SILVER
1 SPELER
15 FEBRUARI 2019

PREVIEW

PC

KLEURRIJK STERVEN IN HET DODENRIJK

HADES

Meestal gaan de previews in dit blaadje over full price AAA-games van grote ontwikkelaars. Maar af en toe vindt Jurjen het ook wel de moeite waard een blik vooruit te werpen op een wat kleinere game van een indie-ontwikkelaar. Zoals in het geval van Hades.

Wie na het zien van de plaatjes op deze pagina denkt: hé, die game ken ik niet, maar komt me wél vagelijk bekend voor, heeft misschien weleens een game van Supergiant Games gespeeld. Deze Amerikaanse ontwikkelaar heeft sinds de oprichting in 2009 namelijk drie games uitgebracht in hun geheel eigen kleurrijke, kunstige, lichtelijk psychedelische tekenstijltje. En dat stijltje gaat het op deze pagina afgebeelde Hades na Bastion, Transistor en Pyre dus ook weer krijgen. Mocht je een van die eerdere games (of misschien zelfs alle drie) hebben gespeeld, dan weet je dat die games niet alleen qua vormgeving, maar ook qua gameplay best bijzonder zijn. Bijzonder goed, bedoel ik dan. En dat gaat ook weer voor Hades gelden.

> **weetje • weetje**
>
> *De early access-versie van Hades is niet te koop op het gebruikelijke Steam, maar in de Epic Game Store, het nieuwe Steam-alternatief van Epic (zie ook oPUnie).*

Berglucht

In het kleurrijk vormgegeven, isometrische perspectief dat we kennen uit Bastion en Transistor, bestuur jij Zagreus. Deze prins van de onderwereld wil ontsnappen uit Tartarus, het rijk der doden waarover zijn vader Hades met waakhond Cerberus heerst, om eens de frisse lucht van de bovenwereld op te snuiven. Meer precies: de berglucht van de Olympus, waar de Griekse goden wonen. Die goden zien jouw komst wel zitten, en zij versterken Zagreus dan ook regelmatig met hun zegeningen. Qua gameplay komt dit neer op Diablo-achtige hack 'n slash-tochten door helse kerkers, alleen zijn die kerkers in Hades grotendeels willekeurig samengesteld en zul je vaak sneuvelen. Je begint namelijk veel te zwak en slecht bewapend aan je avontuur, waardoor je na een kamer of drie, vier onherroepelijk sterft. Waarop je een nieuwe ontsnappingspoging waagt, deze keer al iets sterker door de goddelijke zegeningen die je tijdens je vorige run vergaarde. En zo verander je spelenderwijs van een zwakke maar eigenwijze prins met een zwaardje in een bliksems vurende, met magische explosies strooiende moordmachine die aanvankelijk onoverwinnelijke vijanden als rietstengels breekt. Totdat je verderop uiteraard de écht dodelijke vijanden treft.



KOM MAAR OP; IK LUST JE RAUW, TARTARUS!

> **"'Well, time to get killed again', zegt Zagreus droog als hij weer eens terug naar start is gezet."**

Rogue-lite

Yep, we hebben hier te maken met een roguelike, of – gezien de hack 'n slash-aspecten – een rogue-lite: het soort actie-RPG's waarin je vaak zult sterven, maar de onderweg opgedane kennis, ervaring en krachten mag behouden voor je volgende randomized run. Hoe frustrerend en repetitief dat ook klinkt, in Hades voelt het eerder enthousiasmerend en ... hoopvol! *'Well, time to go get killed again'*, zegt Zagreus op droge toon als hij weer eens terug naar start is gezet, net als jij wetende dat hij tóch weer wat machtiger is geworden, tóch weer iets verder zal komen en uiteindelijk ongetwijfeld aan de beklemming van de Tartarus en de hoon van zijn vader zal ontsnappen.



Bij een roguelike dacht ik in eerste instantie aan een gestorven nicotineverslaafde.

Dat Zagreus de woorden hardop uitspreekt, zal spelers van eerdere Supergiant-games niet verbazen. Ook in Hades wordt het verhaal niet zozeer verteld door in beeld verschijnende teksten, maar door tijdens de gameplay uitgesproken teksten – ook deze keer weer door uitstekende stemacteurs, met heerlijk ironische nuances in hun teksten.

No-brainer

Je hebt het ondertussen wel begrepen: ik ben dol op het werk van Supergiant Games. En wie de PU wat langer leest, weet dat ik ook dol ben op hack 'n slash. En rogue-lites. En de Griekse mythologie. Dus tja, het was voor mij een no-brainer om Hades al in de early access-fase voor 18 euro aan te schaffen. Supergiant belooft deze versie nog zeker anderhalf jaar met gratis updates verder uit te bouwen. Dus hoe precies weet ik niet, maar deze nu al hemelse helletocht zal alleen maar beter worden.

Hades heeft dan misschien niet de prijs of complexiteit van een AAA-game, de kwaliteit en fun zijn er niet minder om. ★



VERWACHTING *JURJEN:*

Heb je een pc en hou je van kunstige graphics, hack 'n slash, Griekse mythologie en roguelike structuren? Dan krijg je geen spijt als je voor nog geen twee tientjes de early access-versie van Hades aanschaft. En hij gaat alleen nog maar beter worden ...

- + Prachtig vormgegeven.
- + Hakt lekker weg.
- + Lekker sterven en weer opstaan.
- – Hij is nog niet af.

ROGUE-LITE / HACK 'N SLASH
SUPERGIANT GAMES
ERGENS IN 2020

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

034 Samuel zocht voor PUretro uit hoe het zit met reclame in games.

038 JJ schreef een open brief aan Todd Howard aangaande zijn frustraties over Fallout 76.

040 Onze hardcore verzamelaar Graddus ging op zoek naar de echte Holy Grails in gameland.

042 Martin hing 'm in Las Vegas eens goed in de champagne. O, en hij ging ook effe naar de CES.

044 JJ dook in de obscure wereld van e-racing en zijn ogen rolden uit hun kassen.

046 Jurjen schreef een uitgebreid achtergrondverhaal over de geschiedenis van Ubisoft.

050 Wouter maakte voor Filmisch een mooi lijstje van alle gamefilms die ons te wachten staan.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"YEP, ALS IK OOIT EEN MANCRUSH ZOU HEBBEN, IS HET OP B.J. MET ZIJN STALEN KIN."



Je moet het Graddus nageven: heel soms heeft hij wél smaak.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET DOEN ONTPLOFFEN VAN EEN ZOMBIEHOOFD ALS EEN VEREDELDE STEENPUIST IS NET ZO BEVREDIGEND ALS IK HET NU LAAT KLINKEN."



Hop, daar ging je ontbijt ... En bedankt, Samuel!

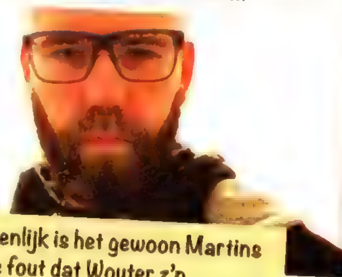
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"AH KAK, IK HAD AL HET GEVOEL DAT IK IETS WAS VERGETEN! MAG DAT MAANDAG NOG? IK ZIT IN DE TREIN RICHTING PARIJS."



Florian weet als geen ander hoe je er een paar dagen bij lult.

"DAT ZIJN DEADLINES DIE NIET MET MIJ OVERLEGD ZIJN. IK DENK DAT MARTIN ZE IN DE PLANNING HEEFT GEZET EN ERVAN UITGAAT DAT IK ZE CHECK."



Dus eigenlijk is het gewoon Martins stomme fout dat Wouter z'n deadlines deze maand niet haalde ...

"HAD GEEN STRIKTE DEADLINE GEKREGEN, MAAR VOOR 'T WEEKEND HEB JE HEM."



UNIEK! Een soort smoes van JJ! Nou ja, een halve smoes, maar hij moet toch een keer in deze rubriek komen te staan.

REVIEWS

IN DIT NUMMER

056 RESIDENT EVIL 2 REMAKE

060 ACE COMBAT 7

062 VANE

063 LIFE IS STRANGE 2: EPISODE 2

GOLD AWARD 064 KINGDOM HEARTS 3

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

UNRULY HEROES

GRAND TOUR THE GAME

RIDE 3

BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

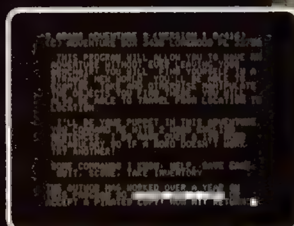
TRAVIS STRIKES AGAIN

GENESIS ALPHA ONE

RECLAME IN GAMES

Reclame is een noodzakelijk kwaad: iedereen vindt het irritant, maar het zorgt er tegelijkertijd voor dat we überhaupt kunnen genieten van onze favoriete media. En daar vallen videogames ook onder. Maak je dus geen illusie: het kopen van een game is niet altijd de enige prijs die je moet betalen voor het mogen spelen ervan.

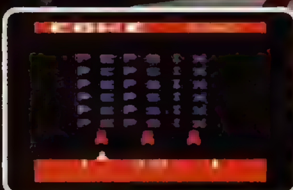
VAN ADVENTURELAND TOT FIFA 20



ADVENTURELAND (1978)
Pirate Adventure
Dit vroege tekst-adventure was, onbewust, de eerste videogame ooit die expliciet reclame bevatte. Want als je de dertien schatten verzamelde en zo de game wist uit te spelen, kreeg je een tekst gepresenteerd die het vervolg adverteerde: Pirate Adventure.



POLE POSITION (1982)
Marlboro-sigaretten
Het eerste échte voorbeeld van reclame in games is ook meteen een van de meest gedateerde. Niet in de laatste plaats omdat het tegenwoordig ethisch nogal twijfelachtig wordt geacht om reclame te maken voor verslavende, kankerverwekkende producten in een medium dat heel erg aantrekkelijk is voor kinderen.



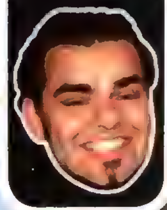
PEPSI INVADERS (1983)
Coca-Cola
In deze door Coca-Cola gesponsorde kloon van Space Invaders moet je de letters P, E, P, S en I meerdere malen neerknallen om de 'winnende' boodschap "Coke Wins!" te zien. Het stomme is echter dat je deze boodschap maar heel even te zien krijgt, terwijl je het héle spel lang naar het woord PEPSI zit te staren!



CAPTAIN NOVOLIN (1992)
Novolin-insuline
Een educatieve videogame over de gevaren van diabetes en het belang van insuline? Klinkt als een goed idee! Het bizarre aan deze (exclusief in Amerika uitgebrachte) SNES-game is echter dat je er gewoon de volle mep voor moest neerleggen, en er geen cent naar bijvoorbeeld een diabetesfonds ging. Geld verdienen over de rug van zieke mensen!? Bah.



ZOOL (1992) ***Chupa-Chups***
In de jaren '90 probeerde iedereen en hun moeder te concurreren met Mario en Sonic door gekke mascotte-platformers uit te brengen. De ninja-gremlin Zool was zo'n wannabe mascotte. Z'n game was best oké, maar Zool wordt voornamelijk herinnerd als één grote reclame voor het lollymerk Chupa-Chups; de eerste vier levels staan vol met die dingen.











Lost in Translation was de film die een Hollywood-ster van Scarlett Johansson maakte en die de carrière van Bill Murray weer een boost gaf. Maar ik herinner me de film voornamelijk vanwege de derde hoofdrolspeler: het Japanse whiskymerk Suntory Whisky. De film draait namelijk voor een groot deel om het feit dat Murrays personage in Tokio is om een reclame op te nemen voor deze sterke drank, dus het merk wordt op even langdurige als verrassend natuurlijke wijze in je gezicht gedrukt. Een geniale marketingzet, die er zelfs toe leidde dat ik bijzonder nieuwsgierig werd naar Suntory Whisky (een verdomd lekker drankje, trouwens).

Wat ik met deze anekdote probeer te zeggen, is dat ik met een glimlach het 'slachtoffer' werd van reclame, ondanks mijn natuurlijke aversie tegen deze agressieve communicatievorm, en dat kwam omdat de whisky onderdeel was van een verhaal waarin ik geïnteresseerd was geraakt. Het wist in te spelen op mijn liefde voor Japan én wist me een imago te verkopen dat ik aantrekkelijk vond. Bam! Reclame 1, Samuel 0.

CONTEXT

Het medium videogames is uiteraard ook niet veilig voor 'de kunst van het adverteren'. En eigenlijk mogen we God op onze blote knieën danken dat onze favoriete hobby niet nóg erger overloopt van reclame dan het al doet, want onderzoek heeft aangetoond dat gamers de ideale doelgroep vormen voor reclame. We zijn immers actiever en meer betrokken met onze content bezig dan bijvoorbeeld tv-kijkers, en dat maakt ons veel vatbaarder voor bijvoorbeeld merkherkenning. Ook niet onbelangrijk: we zijn véél meer op ons hoede voor reclame als we film en tv kijken, aangezien we dan naar verhalen luisteren en we niet willen dat die worden onderbroken door overduidelijke marketing. Maar als we gamen? Dan maken we ons eigen verhaal. Dan lopen we in een andere realiteit rond. Een wereld waarin het soms zelfs logisch is dat er reclame wordt gemaakt. Een we- »

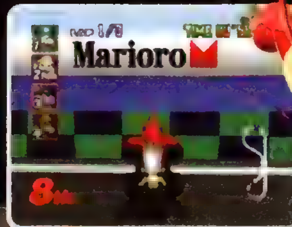




COOL SPOT (1993) *7-Up*
Een iets sterkere poging tot het creëren van een goede platformer en memorabele mascotte was de game Cool Spot, met in de hoofdrol ... de rode stip van het 7-Up-logo. Ironisch genoeg werden in de Europese versie alle 7-Up-flessen in de game vervangen met generieke flessen frisdrank, omdat Europa al een eigen 7-Up-mascotte had: stripfiguur Fido Dido.



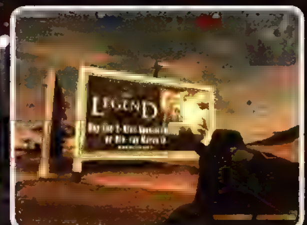
BIKER MICE FROM MARS (1994) *Snickers*
We weten niet wat we erger vinden: dat de Europese versie van deze verrassend leuke, gelicenseerde racegame van Konami ongegeneerd reclame maakt voor Snickers, of dat men er niet aan gedacht heeft om in plaats daarvan met een dikke knipoog de Mars-reep in het zonnetje te zetten. You had one job, Konami!



MARIO KART 64 (1996) *Niet-bestaande sigaretten*
We spelen een beetje vals met deze, maar ook in Mario Kart 64 zit een heleboel 'reclame'. Net als in de wereld van 't echte racen kun je aan de randen van de tracks 'sponsornamen' zien, alleen zijn de bedrijven in Mario Kart 64 parodieën op bestaande. Zoals het sigarettenmerk 'Marioro', waarvan het logo verdacht veel op dat van Marlboro lijkt!



EVERQUEST II (2004) *Pizza Hut*
Het is niet heel moeilijk om tijdens het spelen van een MMO even naar je browser te schakelen, maar toch kwam EverQuest II met het 'geniale' idee om je pizza te laten bestellen zonder de game te hoeven verlaten. Gewoon /pizza intikken en de Pizza Hut-site verscheen in-game. LOL.



BATTLEFIELD 2142 (2006) *Gerichte reclame*
De I am Legend- en Ghost Rider-filmposters in Battlefield 2142 waren nog tot daar aan toe. Maar een heel stuk minder okay was de manier waarop de game door middel van spyware in je browsergeschiedenis keek om jou op gerichte wijze reclame voor te schotelen. Dit werd EA niet in dank afgenomen. »

SOORTEN RECLAME IN VIDEOGAMES

IN-GAME RECLAME
Het game-equivalent van *product placement* in films. Dit is wanneer je, tijdens het spelen, reclame van een bestaand product ziet. Zoals de reclameborden bij voetbalgames, of, eh, blikjes Pepsi, zakken Doritos en AXE-deodorant in de Japanse versie van Metal Gear Solid: Peace Walker.

DYNAMISCHE IN-GAME RECLAME
Vrijwel identiek aan in-game reclame, maar met het grote verschil dat de reclame tijdelijk is, later wordt toegevoegd en/of kan veranderen om relevante sponsors te reflecteren. Het is een relatief nieuwe vorm, die alleen mogelijk is dankzij het internet. De Mercedes-auto's die je een paar maanden na de release van Mario Kart 8 gratis kon downloaden, zijn hier een voorbeeld van.

RECLAMEGAMES
Deze games bevatten niet zozeer reclame, maar zijn reclame. Dit zijn (meestal relatief simpele en gratis) videogames die puur gemaakt zijn om een merk of product te promoten. De bizarre, exclusief in Japan uitgebrachte PlayStation-culthit Pepsiman is een van de meest memorabele games in dit 'genre'.

GAMERECLAMES
Deze interactieve reclames kun je zien als ultrakorte reclamegames. Ze duren vaak nog geen halve minuut, maken deel uit van een grotere reclamecampagne en zijn te vinden op social media en in free-to-play games. Als je deze simpele minigames uitspeelt, word je vaak doorgestuurd naar de website van het product dat geadverteerd wordt.

TTL-RECLAME
'Through the line'-reclame is een vorm van 'indirecte' reclame waar de speler zelf naar op zoek moet. Meestal vindt diegene dan een URL met een cryptische beschrijving die hem of haar moet motiveren om naar de website in kwestie te gaan.

'BETAAL OM VAN ONS AF TE ZIJN'-RECLAMES
In de wereld van de 'gratis' mobiele games word je erg vaak geconfronteerd met reclamebanners, die soms zelfs het hele scherm in beslag nemen. Deze verschijnen op strategische momenten in de game, zoals tijdens laadschermen, tussen levels door en (vooral) vlak voordat je überhaupt mag beginnen met spelen. Deze reclames kun je uitzetten, maar dat kost dan wel een paar euro.

MICROTRANSACTIES
Ah, de gehate microtransacties. Je weet wel, het kunnen kopen van virtuele, in-game extra's met echt geld, in games waar je meestal al de volle mep voor betaald hebt. De daadwerkelijke game verandert daarmee eigenlijk in één grote reclame voor extra transacties. Deze microtransacties zijn dé manier van grote uitgevers om de hoge ontwikkelingskosten van 'AAA-games' te rechtvaardigen. Lootboxes zijn hier een goed voorbeeld van. Omdat ze iets te veel op gokken lijken, zijn ze in Nederland en België sinds vorig jaar verboden.



POCKETBIKE RACER, BIG BUMPIN' & SNEAK KING (2006) *Burger King*
Wie eind 2006 in Amerika een Burger King-voordeelmenu kocht, kon voor drie dollar extra een schijf krijgen met daarop één van drie exclusieve Xbox-games. Deze bestonden uit een Mario Kart-kloon, een botsauto-game en een ietwat creepy stealthgame waarin je als de Burger King mensen moest besluipen en van burgers voorzien.



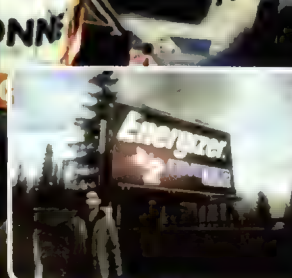
YARIS (2007) *Toyota Yaris*
Yaris was vanaf oktober 2007 een jaar lang gratis te downloaden via de Xbox Live Marketplace, voordat het (terecht) verwijderd werd. Het is een krakkemikkige combat-racegame waarin je met drie verschillende Toyota Yaris-modellen racet en andere auto's aanvalt met een tentakelarm die uit de motorkap komt. Euh, wat?!



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS (2008) *iPod*
Snake droeg de hippe MP3-speler van Apple continu bij zich tijdens zijn laatste missie. De speler kon hiermee tijdens het spelen zelf achtergrondmuziek kiezen, uit een selectie van meer dan 40 Kojima-gerelateerde nummers. Leuk was dat deze virtuele iPod precies werkte als een echte, als je de rechterstick van je controller gebruikte.



BURNOUT PARADISE (2008) *Obama's presidentscampagne*
Eind 2008 zagen gamers die de Xbox 360-versie van Burnout Paradise speelden, in-game reclameborden die opriepen om op presidentkandidaat Barack Obama te stemmen. Althans, alleen spelers uit tien geselecteerde Amerikaanse staten; de rest van de wereld werd niet met deze politieke reclame geconfronteerd.



ALAN WAKE (2010) *Energizer-batterijen*
Dit duistere action-adventure bevat meerdere vormen van in-game reclame, maar de batterijen van het merk Energizer vallen het meest op. Mede ook omdat ze zo belangrijk waren voor de gameplay. En ironisch genoeg gingen die batterijen érg snel op ...





reld waarin we zelf kunnen beslissen hoelang we naar een reclame blijven kijken, als we er überhaupt al op stuiten.
Over het algemeen vinden we reclame in games dus helemaal niet zo erg omdat we veel meer controle hebben over de context waarin het verschijnt en hoe we het vervolgens consumeren. Gamers zien reclame in games vaak zelfs als iets grappigs, en daardoor werkt het – onbewust – extra goed.



FINANCIËN

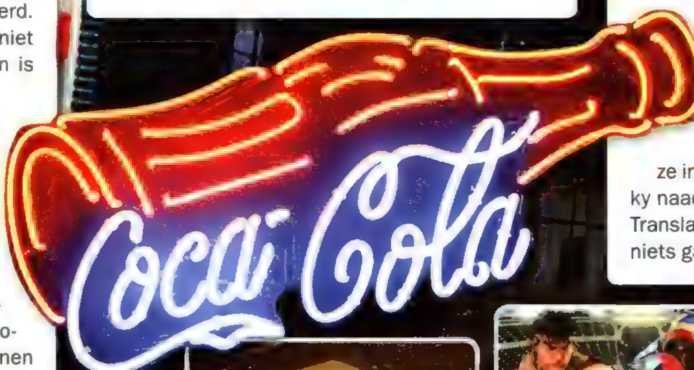
Er zijn zelfs genoeg redenen om blij te zijn dat reclame ons favoriete medium heeft geïnfiltreerd. Want als we zouden moeten kiezen tussen 'niet gamen' en 'gamen, maar met reclame', dan is de keuze al snel gemaakt, toch?
Het is bijvoorbeeld bekend dat het maken van een degelijke videogame ontzettend veel geld kost, en ontwikkelaars moeten dan ook een sluitend financieel plaatje hebben. Een van de manieren waarop de totstandkoming van een 'AAA-videogame' tegenwoordig rondgebreid wordt, is dankzij reclame in games. Veel van jouw favoriete games zouden theoretisch alleen kunnen bestaan als er een absurde hoeveelheid van verkocht zou worden, maar de aanwezigheid van reclamegeld brengt zo'n cijfer behoorlijk naar beneden.
De realiteit is helaas dat uitgevers steeds meer manieren zoeken om éxtra inkomstenbronnen te vinden voor de dure videogames die zij maken, en in-game reclame (of andere vormen - zie kader) is daar in hun ogen uitermate geschikt voor. AAA-videogames proberen al sinds jaar en dag Hollywood na te doen, en dat geldt dus ook voor de manier waarop ze advertentietactieken als *product placement* benaderen.

SPONSOR

Heb je games op je telefoon? Grote kans dat het gros ervan gratis is; iets wat mogelijk gemaakt is door reclame. En dan is er nog het feit dat de simpele aanwezigheid van reclame gezien kan worden als wenselijk, puur omdat het bijdraagt aan het gevoel van realiteit dat veel gamers ervaren.



Wie immers een potje FIFA speelt, verwácht aan de zijkanten van het voetbalveld talloze reclameborden met de logo's van de sponsoren, net als wanneer je naar een voetbalwedstrijd op tv kijkt.
De relatie tussen games en reclame is dus een erg complexe, maar waar we het over eens kunnen zijn, is dat reclame in games geen groot probleem hóeft te zijn, mits het bijdraagt aan de toon en context van de game in kwestie. Sponsoren in sportgames? Prima. Snake die een T-shirt draagt van AXE-deodorant terwijl hij een missie uitvoert in 1974? Minder chill. Dat soort reclame is immers zo onlogisch en opvallend dat het de illusie van de game-ervaring breekt.
Laten we dus hopen dat de toekomst van reclame in games er eentje is die respect heeft voor de producten waar ze in verschijnen. Net zoals hoe Suntory Whisky naadloos aansloot op het verhaal dat Lost in Translation probeerde te vertellen, want hé, voor niets gaat de zon op. Proost! ✖





DEAD RISING 2 (2010)
Playboy
Je kunt in Dead Rising 2 tijdschriften 'lezen' voor in-game bonussen. Eén van deze tijdschriften is het bekende mannenblad met het konijnenlogo. Ook zijn er behoorlijk veel Playboy-posters in de speelwereld te vinden.



QUANTUM BREAK (2016)
Microsoft-hardware
In deze ambitieuze third-person shooter belt iedereen met een Windows Phone, en bevat elk huis en laboratorium meerdere Windows Surface-laptops en -tablets. Inderdaad, Microsoft is de uitgever van deze multimediale extravaganza.



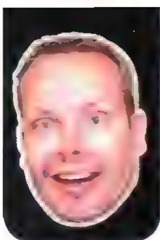
FINAL FANTASY XV (2016)
Cup Noodles
Wanneer teamlid Gladiolus trek zegt te hebben in 'het perfecte kommetje noedels', begint een sidequest die niets meer is dan een speelbare reclame voor het noedelsmerk Cup Noodles. De sidequest eindigt wanneer je de juiste ingrediënten verzameld hebt en beloond wordt met een virtuele portie noedels.



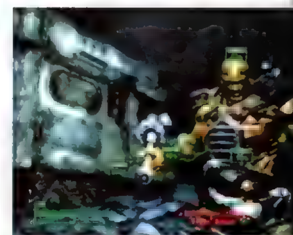
STREET FIGHTER V (2018)
Capcom Pro Tour
In december 2018 werden spelers van Street Fighter V opeens geconfronteerd met reclame voor de Capcom Pro Tour (hét esports-event van Capcom). Het logo van het evenement verscheen op laadschermen, arena-achtergronden en speciale 'Ad Style'-kostuums voor elke vechter. Zag er niet uit. Je kunt deze content uitschakelen, maar wie het aan laat staan, krijgt extra in-game valuta. Tja.



FIFA 20 (2019)
Weten we nog niet!
FIFA-games zitten altijd tjokvol reclame. In FIFA 19 zagen we bijvoorbeeld de merken Pepsi MAX, MasterCard, Nissan en PlayStation 4 Pro langs de virtuele velden pronken (die laatste hilarisch genoeg ook in de Switch-versie). Wat we ook in de komende FIFA gaan tegenkomen: aan die shit valt niet te ontsnappen!



Zeiken is een Nederlandse hobby. En dan met name over het weer, het ov, Trump en Fallout 76. Met de eerste drie heeft JJ geen probleem, met de vierde wel. Daarom een Monument voor Fallout 3 in de vorm van een open brief aan Bethesda-baas Todd Howard. Want potverdrie, Toddieboy ...



FALLOU

Beste Todd,

Wat flik je me nou, man? Waarom heb je de Fallout-serie, die mij een aantal van m'n meeste wrede en memorabele spelervaringen ooit opleverde, hardhandig de nek omgedraaid? Wat hebben de Fallout-fans en ik jou misdaan, dat je besloot ons met Fallout 76 een omgeving te schenken die net zo bruisend is als een gereformeerd dorp op zondagmiddag?! Ik heb in de twintig jaar dat ik games test zelden een spel gezien dat zo zaadloos in elkaar is gesleuteld. Fallout 76 druist in tegen alles wat overleven in een apocalyptische open wereld zo uitdagend maakt. En terwijl je wist dat het stront werd, maakte je me op de E3 toch wijs dat Fallout 76 de grootste en meest levendige wereld in het bestaan van de franchise zou brengen. Ik hoop niet dat je neus zo lang is geworden dat ie over de grond schraapt ...

Ik ben echter iemand die gelooft in het goede van de mens (en ben daarmee een uitstervend ras, als ik zo om me heen kijk). Ik ben dus bereid te geloven dat je dit in een vlaag van verstandsverbijstering hebt gedaan. Wie weet lag je in een scheiding of was je juist vreselijk verliefd. Dan heb je het hoofd er inderdaad minder bij. Of wie weet zoop je wel te veel en was je alles vergeten wat de eerdere delen zo sterk maakte. Hoe dan ook, iedereen kan de plank een keer misslaan. Heb ik ook gedaan met mijn zeven voor Shenmue, destijds. Daarom wil ik je in deze open brief uitleggen wat er zo ongelofelijk hard was aan Fallout 3, de beste game uit de serie en een van de beste sandbox-games ooit gemaakt, zodat je inziet wat de volgende Fallout-game moet brengen.

Komt ie.

Als een gamer een open wereld betreedt, is hij op zoek naar twee dingen: een betoverende wereld (in welke vorm dan ook) en een gevoel van kwetsbaarheid.

De eerste voorwaarde is vrij duidelijk. Je wilt geen saaie shit zien. Er zijn al genoeg Almere Buitens in het echte leven. Je wilt een wereld die intrigeert, verwondering opwekt en je angst inboezemt. Nou, dat deed de apocalyptische wereld van Fallout 3 als geen ander. Tweehonderd jaar na de nucleaire apocalyps die Fallout 2 ook al zo'n bad vibe had gegeven, werd ik als blozende baby in Vault 101 geboren. Een veilige plek waar het prima toeven was. Maar ik moest noodgedwongen de deur uit, de totaal verwoeste omgeving van Washington DC in, waar overlevenden overal kleine dorpjes en nederzettingen hadden gebouwd. Capital Wasteland heette deze magische omgeving.

En van de eerste stap buiten de Vault boezemde de door jou geschapen wereld ontzag in – met dank aan de verse power van de PlayStation 3 en de Xbox 360. Je hebt de onherbergzame vlaktes van Capital Wasteland volgeplempt met ruïnes, vreemde gebouwen en vaults, en elk hoekje herbergde wel een akelige verrassing. Van monsters, killer-robots en mutanten tot agressief menselijk tuig aan toe; er viel nergens mee te spotten. Zelfs de inwoners van al die pittoreske nederzettingen bleken niet allemaal even vriendelijk. Capital Wasteland was een wereld die intrigeerde, inspireerde en leidde tot een – voor een gamer – fijn gevoel van kwetsbaarheid.

Jij begreep als geen ander dat die kwetsbaarheid in een game allesbepalend is. Ga maar na: een avontuur zonder pittige vijanden, tegenslagen,



Je fans wel, Todd ...


Fallout 3, nu al nostalgie.


Fallout 76 werd door geen hond gevroten!



T 3



Een beetje de kleurtjes van een verkeerd afgestelde hd-ready-tv.

valkuilen en lastige (morele) keuzes ís geen avontuur. Als je niet weet wat ik bedoel, Todd, dan moet je Fallout 76 maar eens spelen. Er is niks tofs aan een open wereld waar je met twee vingers in je neus doorheen wandelt en waar elke keuze prima is. Kom op: je wilt worden uitgedaagd, je wilt het gevoel hebben dat het gevaar in elke hoek schuilt. Dat de verkeerde keuze mogelijk desastreuze gevolgen heeft. En al die aspecten heb je ooit op fenomenale wijze in Fallout 3 verwerkt.

Ik overdrijf niet als ik zeg dat ik me nog nooit zo klein heb gevoeld als in deze RPG. Vanaf het moment dat ik op aandringen van mijn vriendin Amata Aldovar Vault 101 verlaat om mijn vader James (met een fijne stem van Liam Neeson) te zoeken, schijt ik in mijn broek. Zelfs het feit dat ik dankzij V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System) makkelijker vijanden raak, maakt weinig uit. Ik beweeg me constant uitermate behoedzaam door de wereld. Je hebt een uitgekiende mix van slimme vijanden, lekker verspreide Vaults, CPU's met intrigerende dialogen en schaarse resources gecreëerd, waardoor ik bij elk stuk lopen in de open ruimte of bij het binnentreden van elke ruïne of Vault goed moest nadenken of ik wel genoeg was voorbereid op eventueel gevaar.
Dit bewegen en knokken met de handrem erop is uitermate vermoeiend en geeft stress, maar het is ook uitermate bevredigend als je een ruïne vrijspeelt van vijanden en wordt beloond met munitie, een level-up of grondstoffen voor een vet wapen. Zelden heb ik zo veel euforische momenten beleefd in een game als in Fallout 3 – enigszins vergelijkbaar met een winnende goal in een lastige FIFA-match of het eindelijk verslaan van een eindbaas in Bloodborne. In Fallout 76 is die kwetsbaarheid, die uitdaging, helaas totaal verdwenen. Je hoeft geen resources meer op te sparen, strategieën te bedenken of een aanvalsplan uit te broeden. Er zijn geen dillema's meer. Het is een fucking wandelsimulator geworden, en als ik wandelen wil dan ga ik wel naar de Kennemerduinen!

Nee, Todd, je hebt het goed verneukt. Ik raad je aan de PU te kopen (als je al geen abonnement hebt) en deze brief goed te lezen. Trek daarna Fallout 3 en/of Fallout New Vegas weer eens uit de kast. Dan besef je meteen wat je met Fallout 76 hebt weggekeild. Wat voor klap in het gezicht dit spel was voor de echte Fallout-fans. De fans die jouw studio groot hebben gemaakt en ervoor hebben gezorgd dat je een onbezorgd leventje kunt leiden. Namens hen allemaal zeg ik: Todd hier en niet verder! ✖



Hadden de makers van Fallout 76 nou echt een bord voor hun kop?

GRADDUS ZOEKT ZELDZAME KOOPJES

Op jacht naar de Holy Grails



Games verzamelen is een dure hobby. Tenminste, als je de écht zeldzame spellen voor elk systeem zoekt – de zogenaamde Holy Grails. Koopjesjager Graddus checkt of hij deze titels misschien toch ergens voor een prikkie op de kop kan tikken.

De natte droom van elke gameverzamelaar is dat hij een tweedehandswinkel binnenloopt, Snowboard Kids 2 onder een half vergeelde stapel Mulisch-romans spot, quasi nonchalant aan de medewerker vraagt 'kost deze?' en het spel vervolgens voor een euro in z'n broekzak steekt.

Dat zijn echter verhalen uit den ouden doosch. Anno 2019 is de harde realiteit dat elke malloot met een smartphone binnen twee tellen weet wat een bepaalde game kost. Toch, als rasechte koopjesjager ben ik benieuwd of er nog steeds goeie deals te vinden zijn. Ik neem jullie dus graag mee in mijn (online) jacht op vijf zeer zeldzame spelletjes – zogenaamde Holy Grails. Wie weet waar ik mee thuiskom?!

WAT ZIJN DIE HOLY GRAILS DAN?

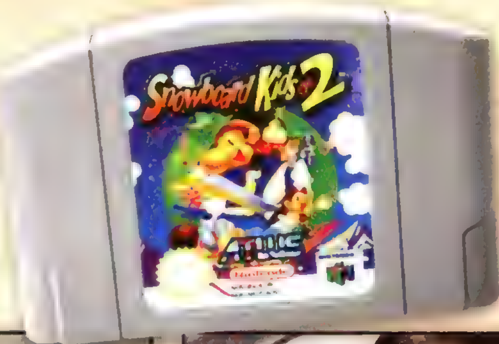
De Holy Grails waar ik voor deze feature naar speur, staan al langer op mijn verlanglijstje en hebben per stuk een straatwaarde van minimaal 75 euro. Het gaat om originele Europese versies, dus geen import of reproductierommel. Komen ze:

- **Mega Man X3** (Super Nintendo): Het zeldzaamste deel uit de veelgeprezen Mega Man X-serie. *Straatwaarde:* circa 300 euro.
- **Skies of Arcadia** (Dreamcast): Fijne JRPG om mijn nog karige Dreamcast-collectie mee te pimpen. *Straatwaarde:* circa 90 euro.
- **Castlevania: Symphony of the Night** (PlayStation): Het absolute summum der Metroidvania's. *Straatwaarde:* circa 175 euro.
- **Snowboard Kids 2** (Nintendo 64): De PAL-versie verscheen alleen in Australië en is dus extreem zeldzaam. *Straatwaarde:* circa 200 euro.
- **Hagane: The Final Conflict** (Super Nintendo): Freaking lastige platformer die bijna net zo lastig te vinden is. *Straatwaarde:* circa 100 euro.

GRIJPGRAGE VINGERTJES

Oké, zijn jullie er klaar voor? Let's go! Het is verleidelijk om direct vanuit mijn luie stoel eBay.com in te toetsen en te beginnen met zoeken. Dat zou alleen niet zo'n heel boeiend artikel opleveren. Daarbij: de echte retrogameverzamelaar weet dat er niets fijner is dan met je grijpgrage vingertjes door bakken vol fysieke spellen te gaan. Het geluid van ratelend plastic, de emotionele achtbaan als je denkt dat je het label van Sunset Riders ziet, maar je je vrijwel direct realiseert dat het verdomme toch het 324ste kopietje van The Incredible Crash Dummies is ...

Daarom maak ik eerst een rondje langs mijn vaste tweedehands(game)zaken: Game Mania, Nedgame, CEX, kringloopwinkel Rataplan, Game Over? nabij Amsterdam Centraal en het in de Haarlemse binnenstad verscholen The Game Shop. Over die eerste twee kan ik kort zijn: niet geschikt voor hardcore retrogameverzamelaars. Game Mania omdat ze niks uit het pre-PlayStation 2-tijdperk verkopen en bovendien schreeuwend duur zijn en Nedgame omdat ze, tja, SCHRÉÉUWEND duur zijn. Even serieus: in welke wereld betaalt iemand 70 friggin' euro voor Yoshi's Story?! De enige Holy Grail die ik bij Nedgame aantref, is Hagane – voor VIERHONDERD EURO! Qua prijs is CEX een betere optie, al bieden ook zij niks aan van vóór medio 2000. Wel shop ik er regelmatig voor PS3- en Xbox 360-titels, en ze geven je zelfs een marktconforme prijs voor je oude meuk. Aanradertje!



LEEGGELOPEN OPBLAASBOOT

Maar goed, ik ben hier niet voor geinige PS3-deals; ik ben hier voor heilige gralen! Zou de kringloopwinkel me kunnen helpen? Ik heb er weleens een Atari 2600 mét games voor een tientje vandaan getoverd, dus



















wie weet. Helaas is het game-aanbod vandaag mager, of zeg maar gerust nul, tenzij je Redcat en De Sims: Op Vakantie als videogames classificeert. Blegh.

Mijn laatste hoop voor non-online vondsten zijn dus de twee zelfstandige gamewinkels. Allereerst Game Over? in Amsterdam. Een beetje retrogamer loopt hier rond met een kano in z'n broek: van Game & Watches tot Japanse Nintendo 64'en en van obscure NES-titels tot aan merchandise – Game Over? heeft het. Kijk echter naar het prijskaartje en die kano verandert al snel in een leeggelopen opblaasboot. Ik tel hier twee Holy Grails: Snowboard Kids 2 en Castlevania: SotN, maar voor het geld dat ze ervoor vragen kan ik zowat een jaar op vakantie. Dat gaat hem dus ook niet worden.

In Haarlem (The Game Shop) vergaat het me al niet veel beter. Let wel: de vriendelijke eigenaar, een wat oudere, grijze man, is altijd in voor een praatje en weet ook best veel van games, maar de ultrazeldzame shizzle heeft-ie dan weer niet. Hoewel ... Vanachter zijn toonbank opent hij een geheim laatje met oude Nintendo-games, en voor een puike 35 euro neem ik Aidyn Chronicles: The First Mage voor de N64 mee. Prima, maar nog steeds geen Holy Grail.

GEEN STUIVER WAARD

Ik geef echter niet op. Fysieke winkels zijn immers één, maar het wereldwijde web is een ander verhaal. Hier MOET ik wel iets tegenkomen, toch?! Ik bezoek drie websites: good old Marktplaats.nl, eBay.com en de tweedehandssectie van Bol.com. Om met die laatste te beginnen: mwah. Het aanbod is redelijk (ze hebben zelfs NES), de prijzen liggen hoger dan gemiddeld, maar lager dan bij Nedgame en je hebt – in tegenstelling tot bijvoorbeeld Marktplaats – de garantie dat je je shit krijgt thuisbezorgd. Cruciaal is echter dat Bol.com geen enkele Holy Grail aanbiedt. Niet één!

Hm, eBay.com dan. Het aanbod is gigantisch – alleen al door op Mega Man X3 te zoeken krijg ik 150 hits. Even begint het me te duizelen als ik het spel voor een lousy 30 euro zie. Halleluj... Euh, wacht even: het is de Japanse versie, en die is geen stuiver waard. De cheapste Europese cart kost 'gewoon' 399 euro. Bieden helpt ook niet, want binnen een paar minuten word je overboden en vaak eindigen die auctions zelfs met een hogere prijs dan de Buy Now-items. Aaaaah! Bij andere Holy Grails gaat het precies zo. En heb je dan een keer een koopje (Symphony of the Night voor 119 euro!), dan killen de verzendkosten van vaak meerdere tientjes je wel.

DE PRULLENBAK

Mijn laatste kans is Marktplaats. Snowboard Kids 2? Alleen een reprocassette. Skies of Arcadia? 100 euro. Hagane? 120 euro. Castlevania: SotN? 200 euro. En als laatste klap in het gezicht: Mega Man X3 voor een whopping 500 euro. Uit pure baloriaheid pik ik de eerste Mega Man X mee voor 50 ekkies. Die 3 teken ik er later zelf wel bij.

Zo lijkt het erop dat de legende van fraaie videogamevondsten voor een prikkie definitief de prullenbak in kan, al komen er natuurlijk wel weer tweedehandsgamebeurzen aan. Enneuh, zou mijn jaarlijkse Koningsdag-speurtocht ditmaal meer opleveren dan een exemplaar van Spookslot? Ik zou zeggen: hou PU.nl in de gaten voor nog veel meer videogamejachtavonturen! ✖

TOP TIP!

Meer weten over waardevolle games? Voor PU.nl schreef ik een hele reeks retrogamer koopguides, met onder meer de zeldzaamste SNES- en PS2-games. Surf naar de site, typ 'retrogamer koopguide' in de zoekbalk en word een echte retrogaming-connaisseur!





KLEINE GAMELAPTOPS EN VOUWMACHINES IN VEGAS





Je wist het misschien nog niet, maar Martin en gadgets kunnen niet zonder elkaar. Om hem los te laten op CES was dan ook niet zo'n goed idee. Kwijlend en luid kreunend als een hongerige zombie struinde hij langs al die mooie glimmende en bewegende apparaatjes. Maar hij was daar ook met een missie: de nieuwe 2019 line-up van MSI bevingeren ...

Vlak nadat de champagnekurken voor het nieuwe jaar de lucht in zijn gegaan, vindt traditiegetrouw de CES in Las Vegas plaats. CES is een soort E3, maar dan voor alles met een stekker, en omdat we nu 2019 leven: ook voor spullen met een accu. CES stond op m'n lijst om ooit nog eens naartoe te gaan, dus toen half december de vraag of ik voor MSI een aantal dagen naar Vegas wilde in mijn mailbox plopte, rende ik al met een stapel schone onderbroeken richting Vertrekhal 3.

CES FEITJES

- 4500 bedrijven met spullen met stekkers
- Om en nabij de 180.000 bezoekers
- Een slordige 270.000 vierkante meter aan expositieruimte

WANDELSCHOENEN

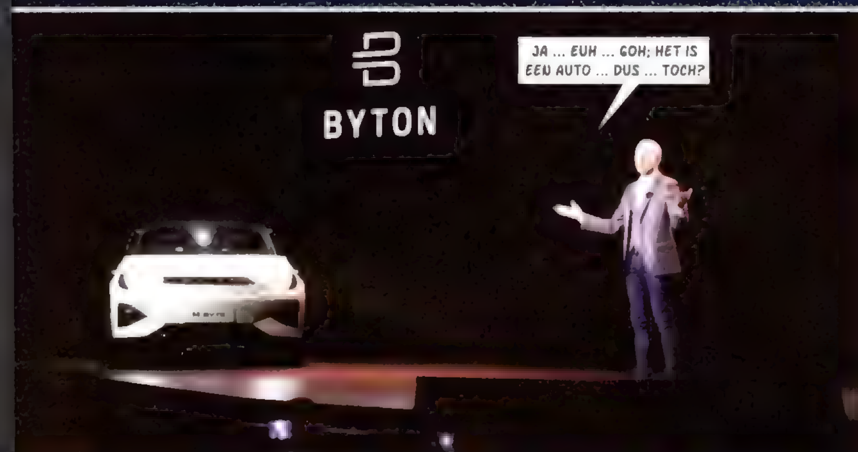
CES is gigantisch. Ik verwachtte een soort jaarbeurs, vol met stofzuigers, robots en zelfrijdende auto's. Maar met meer dan elf locaties verspreid over de hele stad, zo'n 180.000 bezoekers en bijna even-veel producten op de show floors heb je voor de CES niet alleen een paar stevige wandelschoenen nodig, maar ook de Uber-app op je telefoon.

Florian heeft voor PU vanaf de redactie het belangrijkste nieuws gevolgd, zodat ik op zoek kon naar de gekke dingen en me volledig kon storten op het paradepaardje van MSI: de GS75 Stealth, een 17inch-gamelaptop met een GeForce RTX 2080 aan boord. Hatsee!

MAFFE SHIT

Eerst dus effe die maffe shit, want dat is grappig en grappig is leuk. Zo vernam ik het goede nieuws dat ik binnen enkele jaren nooit meer de was hoef op te vouwen, want daar heb je dus gewoon een speciale kast voor. Aan de bovenkant gooi je de gewassen en verfrommelde kleren erin, en een paar seconden later komt dat er dus netjes gevouwen en gestapeld aan de onderkant weer uit. Vanaf het moment dat dit ding te koop is, doe ik thuis de was wel effe!

En wat dacht je van een robottap? Een biermachine op wielen die na een gil naar je toe komt rijden, een biertje tapt en daarna weer terug naar de keuken





Ik doe de was wel, schat!




We mogen in dit geval wel spreken van een faptop.


Op zekere leeftijd moet je dit soort dingen niet meer willen ...

rijdt. En dat dus allemaal zonder ergens tegenaan te rijden.
Als klap op de vuurpijl was er ook nog een volautomatisch toilet, dat niet alleen je sterretje schoonspuit na nummer twee, maar ook tegen je kan praten. Want natuurlijk is dit toilet verbonden met het internet en beschikt het over Amazon Alexa. Ach ja, waarom ook niet.

BEEST

Toffe shit dus, maar ik ben naar Vegas gekomen voor de gameline-up van MSI. Naast de zeer slicke Trident X (die Florian voor de vorige HardwareHoek al in z'n knuistjes had) waren alle schijnwerpers gericht op de GS75- en de GS65 Stealth-laptops. De allereerste 'thin & light'-laptops ooit, die geleverd worden met Nvidia GeForce RTX-kaarten.
De GS75 Stealth beschikt over een 17,3inch-, 144Hz-full-hd-IPS-scherm en is relatief dun (18,95 mm) en licht (2,2 kg). Dit monster wordt uitgerust met GeForce RTX-kaarten (2060, 2070 en 2080), een Intel i7-processor en drie m.2-sata ssd-slots. De schermranden zijn dunner en is het touchpad steviger en groter ten opzichte van eerdere vergelijkbare laptops van MSI. MSI komt ook met een kleinere variant: de GS65 Stealth. Deze laptop heeft dezelfde specificaties, maar weegt 1,9 kg en is voorzien van een 15,6inch-scherm.

VIVA LAS VEGAS

Helaas was ik slechts één van de vier beursdagen aanwezig in het verleidelijke Las Vegas. Veel te kort om alle elf locaties van CES te ontdekken, maar ik had wel nét genoeg tijd om m'n hypotheek aan de blackjacktafel te laten liggen. Mooie laptops gezien en wat geld verloren dus, maar hé, het kan niet altijd feest zijn!

INDRUKWEKKEND DUS

Imposante specs dus, en het is nog indrukwekkender als je de machine eenmaal in handen hebt. De laptop weegt bijna niks en is fraai afgewerkt met goudkleurige elementen. En daar hou ik dus van, een beetje foute glimmers op je machine. Op de matzwarte body blijf je wel een beetje vette vingers zien, maar al met al is het een zeer sexy laptop, als je dat tenminste over een laptop mag zeggen (ja, jij wel - Ed).
Daarnaast claimt MSI dat de grote batterij tot wel acht uur mee moet gaan. Natuurlijk niet terwijl je vol in Battlefield V aan het blazen bent, maar hij zou het toch een paar tergende vergaderingen moeten volhouden. En als dat dus echt zo is, dan zijn de GS65 en GS75 Stealth niet alleen de eerste gamenotebooks met GeForce RTX-kaarten, maar ook de eerste gamelaptops met accu's die het een werkdag volhouden. Indrukwekkend. ✖

DIKKE DOEKOES

Al dat geweld moet helaas ook behoorlijk wat kosten. Prijzen beginnen bij € 1899,- voor de instap-GS65 en de duurste GS75 (met alle toeters en bellen erop en eraan) moet € 3399,- kosten. Een hoop geld natuurlijk, maar gezien de prestaties niet heel verrassend.


Grijnzend aan de schijterij!



... maar dan heb je ook wat!

DE FANTASIE EN GAMEN VOORBIJ

E-RACEN ALS TOPSPORT



Esports is booming, maar één tak van esports blijft wat achter in de belangstelling, en dat is e-racing of sim-racing – terwijl er op dit gebied zo veel moois gebeurt. JJ duikt in de wereld van virtueel rokend rubber.

Triple A-racegames doen me de laatste tijd niet zo veel meer. Forza Motorsport 7, Gran Turismo Sport, Project Cars 2 – ik vind het voornamelijk meer van hetzelfde. Ook open-wereldracers als Forza Horizon 4 en The Crew 2 ken ik nu wel: garage vol auto's, goed op de map kijken en de hele dag identieke activiteiten afwerken.
Natuurlijk, ik snap ook wel dat autoracen niets meer dan autoracen is; het is en blijft een auto op een track en gas geven. Maar ik doel dan ook meer op de inventiviteit van een developer om binnen de mogelijkheden van de sport iets nieuws te creëren. Kijk naar FIFA of NBA2K. Dat zijn ook sportgames waarvoor de basis vastligt, maar daar hebben developers met innovaties als bijvoorbeeld FUT toch nieuwe elementen aan hun franchises toegevoegd.

REALISME

Deze kwestie heb ik het afgelopen jaar een aantal keer op Twitter ter sprake gebracht, en daar werd veel op gereageerd. Een aantal mensen wees me op e-racing/sim-racing. Als ik op zoek was naar een echt andere aanpak van racegames, dan moest ik daar maar eens gaan kijken. Weg van Forza en GT, op naar leagues als iRacing. En dat deed ik. Resultaat: mijn ogen rolden uit hun kassen.
Een van de redenen dat racen als esport bij gamers minder in de spotlights staat, is het feit dat je de term 'realisme' bij sim-racing – in tegenstelling tot al die andere esport-games – wel haast letterlijk kunt nemen. Dat je goed bent in FIFA wil nog niet zeggen dat je ook in Ajax kunt spelen, en als je een baas bent in Counter-Strike betekent dat allerminst dat je met de Special Forces kunt meekomen. Gaming is fantasie, behalve dan bij racen: een absolute topper in het e-racen kan zo door naar het echte werk.
De voorbeelden zijn legio. De sim-racers die in het verleden de Gran Turismo Academy wisten te winnen, zetten ook goede resultaten neer in het echte endurance-racen. En Nederlands beste sim-racer, Remco van Buuren, was afgelopen jaar de officiële sim-racer van het McLaren-team en prepareerde in die hoedanigheid de auto voor Alonso. Toen hij aan de jaarlijkse Race of the Champions (de beste coureurs uit diverse disciplines tegen elkaar, in het echt) mee mocht doen, sloeg hij ook bepaald geen modderfiguur. Omgekeerd zit de (jonge) F1-garde uren in de simulator om tracks en wagens beter leren te kennen.

VERSTAND VAN TECHNIEK

De vermenging van realiteit en game is insane bij competities zoals die van Assetto Corsa en iRacing. In iRacing kloppen de tracks tot op de millimeter en


F1-coureur Lando Norris is ook een begenadigd sim-racer.

> **"Een absolute topper in het e-racen kan zo door naar het echte werk."**

de auto's reageren extreem realistisch op het racen op het virtuele asfalt. Dat gaat zelfs zo ver dat de afstelling die je virtueel hebt gemaakt in het echt op dezelfde track prima bruikbaar is. Eén op één.
Ik heb deze sims in het verleden weleens geprobeerd, maar ze waren me te pittig. Je moet echt verstand hebben van de techniek van een auto, en afstellen is een absolute voorwaarde om verder te komen. En ik heb niet eens een rijbewijs!

SIM-RACERS IN DIENST

Sinds kort wordt deze sim-maaltijd echter ook ovenheerlijk gepresenteerd op Twitch en YouTube, en kan ik dus bewonderend aan de zijlijn blijven staan. Er zijn momenteel zo veel supervette leagues te zien ... Check de website van iRacing maar eens. Vrijwel elke autoklasse is hier vertegenwoordigd.
Deze boost komt vooral doordat de echte racewereld e-racing heeft omarmd. Elk Formule 1-team heeft inmiddels twee officiële sim-racers in dienst die voor het team in de F1 Esports Series rijden. In 2018 deden er twee Nederlanders aan mee: Allert van der Wal voor Sauber en Bono Huis voor McLaren. Winnaar was Bredon Leigh, die de cup op spectaculaire wijze naar het team van Mercedes haalde (check de laatste race van 2018 maar eens op YouTube).
Ook automerken storten zich vol op e-racing. Porsche is volop vertegenwoordigd in iRacing en zet daar de





E-racen is topsport.



In de Porsche iRacing World Championship Series gaat het om serieuze bedragen.



Het F1 Esports Series-team van Sauber, met tweede van rechts Allert van de Wal.



GT Academy.

Porsche iRacing World Championship Series neer, waarin 40 coureurs in een Porsche 911 GT3 om 100.000 dollar strijden. Zowel McLaren als Mercedes zoeken hun coureurs via eigen competities. En Nissan is al jarenlang de vaste partner van GT Academy. Het gaat zelfs zo ver dat sim-racing in Duitsland als een echte sport is erkend. En ik vind dat ze daar gelijk in hebben.

Waar voorheen enkel rijke kids de stap naar de racetop konden maken, is die weg via de race-sims nu voor vrijwel iedereen toegankelijk. Ik heb Ajax nog geen speler voor het eerste team via FIFA of PES zien scouten ...



weetje • weetje

Er doen al tijden geruchten de ronde dat ook Michael Schumacher ooit de online racewereld domineerde. Anders dan Max reed hij niet onder zijn echte naam en zelf liet hij er nooit iets over los.

MAX OOK ONLINE KONING



Dat Max Verstappen in het echie een racekoning is, heeft hij de afgelopen jaren wel bewezen. Maar dat hij ook online de man is, dat weten minder mensen. Max racet tijdens de winter, als het Formule 1-circus stilligt, dagelijks online in de iRacing-league. En hij doet dat gewoon onder zijn eigen naam en met nummer 33 op de wagen. Elke week krijgen de deelnemers een nieuw circuit voor de kiezen en de afgelopen maand won Verstappen drie van deze wedstrijden (en met flink verschil). Volgens de sim-pro's heeft Max het talent om ook online de ideale afstelling te vinden en het perfecte rondje te kunnen rijden. Of zoals sim-pro Atze Kerkhof het in de Volkskrant zei: 'Zelfs professionele sim-racers hebben een rondje of 100 nodig om de juiste balans in de wagen te vinden. Max doet dat in dertig rondjes.'

Verstappen kreeg onlangs wel kritiek toen hij een deelnemer die hem in de weg zat bij het zetten van een snelle ronde opzettelijk van de baan beukte. 'Diva-gedrag', oordeelden velen. F1-coureur Lando Norris, zelf ook een begenadigd sim-racer, neemt het echter op voor Max: 'Omdat Verstappen beroemd is en gewoon onder zijn eigen naam rijdt, zoeken mensen hem op, om te proberen van hem te winnen of hem te trollen. Dan kun je weleens over de zeik raken.'

DE GESCHIEDENIS VAN UBISOFT

VAN BOERENBEDRIJF TOT SKULL & BONES

Onder de bezielende leiding van vijf broers groeide game-ontwikkelaar Ubisoft in dertig jaar tijd uit van een kleine verkoper in een hoekje van Frankrijk tot een alomtegenwoordige kracht in de wereldwijde videogamebusiness. Een hoogst interessante geschiedenis, vindt Jurjen.



Het verhaal van Ubisoft begint met de vijf broers van het gezin Guillemot: Christian, Claude, Gérard, Michel en Yves. De vijf groeien op in een klein dorpje in de Franse provincie Bretagne en raken dankzij de boerenhandel van hun ouders al jong vertrouwd met de zakenwereld.
Als de verkoop van onderdelen en chemicaliën aan boeren begin jaren tachtig inkakt, begint Claude Guillemot met de verkoop van audio-cd's. Iets later verlaten de eerste videogames de winkel van de familie Guillemot.
In 1984 beginnen de broers een mailorderbedrijf om uit Engeland geïmporteerde games in Frankrijk te verkopen. Zo krijgen de broers een beetje een idee welke games wel of niet goed verkopen. Uiteindelijk vragen de broers zich af of ze die games niet beter zelf kunnen laten maken.
Met dat doel voor ogen richten de broers in 1986 hun eigen videogamebedrijf op. Ze noemen het bedrijf Ubi Soft (toen nog twee losse woorden), waarbij het Ubi-deel verwijst naar 'ubiquitous', oftewel alomtegenwoordigheid. De ambitie is helder: de software van het bedrijf moet alomtegenwoordig worden.
De eerste jaren timmert het bedrijf bescheiden aan de weg met de productie en publicatie van enkele aardige games als Zombi, Iron Lord en Dyna Blaster.
Midden jaren negentig gaat Ubi Soft zich meer op consoles richten en verschijnen de eerste voorzichtige hitjes met titels als Street Racer en Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Maar eigenlijk begint de geschiedenis van Ubisoft pas echt in 1995, wanneer *Rayman* als launch-titel voor de eerste PlayStation verschijnt.





IN EEN KASTEEL

Michel Ancel, die je wellicht kent als de geestelijk vader van Rayman, doet op 16-jarige leeftijd mee een programmeerwedstrijd, waarna hij wordt gebeld met de vraag of hij naar Ubi Softs kantoor in Parijs wil komen. In een oud interview met Game Informer vertelt Ancel hoe dat hem als jochie destijds verging. "Ik nam in mijn eentje de trein van Montpellier naar Parijs. Hun kantoor stond in een buitenwijk van Parijs. Ik herinner me veel vuil en graffiti, en ik verdwaalde in de metro. Het was vreselijk. Ik snap niet dat mijn ouders me alleen hebben laten gaan."
Via het Parijse kantoor belandt Ancel uiteindelijk bij Ubi Softs in een kasteel gevestigde studio in het Franse Bretagne, waar hij kennismaakt met een van de Guillemot-broers: Gérard. Ancel toont hem Brain Blaster, een game waar hij destijds aan werkte. Hij krijgt zes maanden om het spel af te maken.
Vervolgens werkt Ancel nog een jaar bij Ubi Soft aan software voor de Game Boy, met name aan een port van een Star Wars-game. Maar dan besluit Ubi Soft om de studio te verhuizen. Yves Guillemot: "Dat kasteel was gewoon te groot, te complex en in de wintermaanden bovendien moeilijk te verwarmen. Dus gingen we terug naar Parijs."

RAYMAN

Ancel blijft na de verhuizing nog een halfjaar in Parijs bij Ubisoft werken, maar kan in die grote stad zijn draai niet vinden. Hij verhuist terug naar zijn ouders in Montpellier en begint in 1992 op eigen houtje aan de ontwikkeling van Rayman. Hij is dan 20 jaar oud en heeft al wat geëxperimenteerd met de 3D-technieken die dan net in opkomst zijn. Maar daar ligt zijn hart niet echt; hij is immers een gepassioneerd speler van 2D-platformers.
Als hij het concept en de eerste animaties enigszins heeft uitgewerkt, besluit hij de game tóch nog even aan zijn oude chefs bij Ubi Soft te laten zien. Met name Michel Guillemot is onder de indruk van de animaties, die veel vloeiender zijn dan die van andere games op de markt. Hij besluit dat Ubi Soft er helemaal voor moet gaan om van Rayman een topgame te maken.
De ontwikkeling van Rayman begint met twee personen, Michel Ancel en zijn vriend Frédéric Houde in Montpellier. Uiteindelijk werken er, verdeeld over Montpellier en











Parijs, meer dan honderd mensen aan de game. Rayman wordt oorspronkelijk voor het Super Nintendo CD-systeem ontwikkeld. Later wordt de focus verlegd naar de Atari Jaguar. Uiteindelijk moet het óók een lanceringstitel voor de PlayStation worden. Volgens ***Yves Guillemot*** was het van essentieel belang dat Rayman tegelijk met de PlayStation verscheen. "We moesten het wat platformgames betreft als Frans bedrijf opnemen tegen Japan, dus konden we alleen winnen door de eerste te zijn."

Als de PlayStation in 1995 eenmaal verschijnt, zijn er maar negen games beschikbaar, waaronder Rayman. Yves Guillemot: "Klanten hadden dus geen keuze en móésten onze game wel proberen, haha!"

De game verkoopt meteen goed, maar inmiddels heeft Ubi Soft zo veel in Rayman geïnvesteerd dat de game pas na 18 maanden winstgevend wordt. Yves: "Maar daarna heeft Rayman ons nog heel veel opgeleverd, hoor."

NIEUWE KANTOREN

In de jaren die volgen zijn Rayman, Rayman 2: The Great Escape en Rayman 3: Hoodlum Havoc samen goed voor meer dan 20 miljoen verkochte exemplaren, waarmee Rayman de eerste grote hitserie in de geschiedenis van Ubi Soft is.

Het succes geeft Ubi Soft het vertrouwen om in 1996 de beurs op te gaan en wereldwijd te investeren. Er worden nieuwe kantoren in China, Canada, Spanje, Italië en Marokko geopend. De ambitie om een van de grootste entertainmentstudio's ter wereld te worden is er wel, alleen blijkt het moeilijk om die ambitie te realiseren. Terwijl Rayman in Europa populair is, doen zijn games en andere titels van Ubi Soft weinig in de Verenigde Staten. Het bedrijf heeft een grote merknaam of franchise nodig om door te breken op de Amerikaanse markt, en de broers realiseren zich dat dit met matige 'jaren negentig'-titels als Buck Bumble of ***Laura's Happy Adventures*** niet gaat lukken. Maar dan, in 2000, hebben ze opeens beet.

OVERNAME DOOR EA?

Op een zondagmiddag in 2004 schrikt Yves Guillemot op van het nieuws dat Electronic Arts 20 procent van 'zijn' Ubisoft heeft gekocht. Het nieuws wordt enerzijds opgevat als compliment (blijkbaar doen ze iets goed), maar anderzijds als een bedreiging (wat zal er van hun zelfstandigheid overblijven, nu EA zo'n grote vinger in de pap heeft, of misschien zelfs wel meer aandelen wil kopen?).

Yves Guillemot: "De eerste jaren voelde het als een zwaard van Damocles dat ons boven het hoofd hing." Toen John Riccitiello in 2007 als CEO bij EA aantrad, stelde hij Yves echter gerust. "Als we iets gaan doen, dan is dat altijd in overleg met jullie." In 2010 heeft EA de aandelen Ubisoft stilletjes weer verkocht.

TOM CLANCY

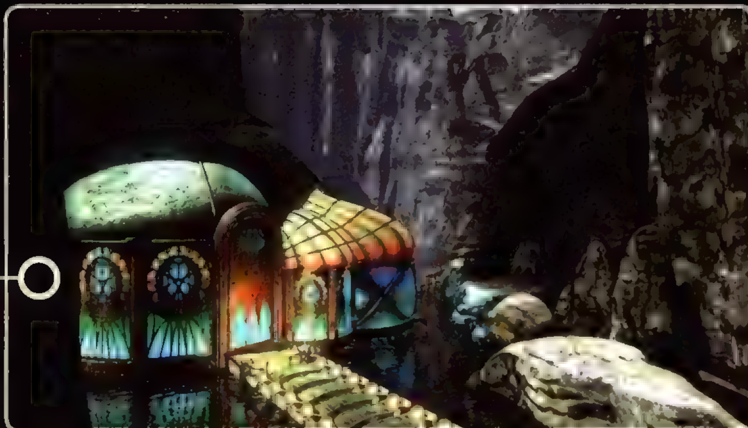
Nadat de broers eind jaren negentig flink wat extra geld verdienen met het oprichten van studio's die zich richten op online free-to-play-titels, waaronder GameLoft, koopt Ubisoft in maart 2000 de studio Red Storm Entertainment, een ontwikkelaar die in 1996 is opgericht door (onder meer) thrillerschrijver Tom Clancy. De studio heeft zich in 1998 met Rainbow Six al op de kaart gezet als developer van spannende tactische first-person shooters voor de pc. Iets compleet anders dan de action-adventures en racegames waar Ubi Soft op dat moment in grossiert.



In 2001 brengt Ubi Soft het door Red Storm ontwikkelde ***Ghost Recon*** op de markt, in 2002 gevolgd door een versie voor consoles. De game wordt een grote hit, net als de sequels en andere games die voortvloeien uit de samenwerking tussen Red Storm en Ubi Soft, waaronder die van de ***Splinter Cell***-reeks en nieuwe delen in de Rainbow Six-serie. Dankzij deze zeer hooggewaardeerde en goed verkopende games weet Ubi Soft zich te ontworstelen aan het imago van een tweederangs spellenboer met behoorlijk wat kiddy en crappy licentietitels. 'Opeens' staan ze wereldwijd qua waarderingen en verkopen op gelijke voet met de eerder door hen zo bewonderde grootheden als EA, Capcom en Konami. Maar de ambities van Ubi Soft reiken verder ... »









MYST

In 2001, een jaar na de acquisitie van Red Storm Entertainment, koopt Ubi Soft de entertainmentafdeling van The Learning Company, dat een aantal ooit hooggewaardeerde, maar dan nauwelijks nog interessante pc-franchises als Myst en Prince of Persia met zich meebrengt. Ubi Soft realiseert zich dat het moeilijk is om gamers na het miserabele en terecht geflopte Prince of Persia 3D weer enthousiast te krijgen voor de franchise. Zodoende besluit het bedrijf eerst eens een nieuwe Myst te (laten) maken. *Myst III: Exile* doet het niet zo goed als de voorgangers, maar mag met wereldwijd 1,5 miljoen verkochte exemplaren en hoge waarderingen toch een succes heten. De échte volgende wereldhit scoort Ubi Soft echter door Prince of Persia opnieuw uit te vinden.

PRINCE OF PERSIA-REBOOT

Yannis Mallat, destijds producer bij (nu CEO van) Ubi Soft Montreal, zeurt er in 2001 vrijwel dagelijks om bij zijn baas: of hij alsjeblieft een nieuwe Prince of Persia mag maken. "Ik had in de jaren negentig de eerste twee delen gespeeld. Het leek me een geweldige uitdaging en ik kende een aantal mensen die perfect waren voor de game. Uiteindelijk zei mijn baas: oké, jij mag die game gaan maken, dus vorm maar een team en stop met zeuren!"

Voor de *reboot van Prince of Persia* wil Mallats team niks van het geflopte Prince of Persia 3D gebruiken. In plaats daarvan grijpen ze terug op de animaties, leveldesigns en het verhaal van de originele 2D-games.
Jordan Mechner, de schepper van de originele games, wordt gevraagd om mee te werken. Maar Mechner heeft na het mislukte Prince of Persia 3D geen zin om betrokken te raken bij een volgende driedimensionale versie van zijn geesteskind. Daarom gaat het team op eigen houtje aan de gang met concepten, art en animaties, die na een tijdje indrukwekkend genoeg blijken om Mechner tóch aan boord te krijgen als creative consultant.

SCHREEUWEN ALS EEN WILDE

Aangestuurd door producer Mallat, designer Mechner en director Patrice Désilets werkt het team aan een game waarin de acrobatische vaardigheden en ongekend soepele animaties van de prins een hoofdrol moeten krijgen. Hiervoor laat het team zich niet zozeer inspireren door andere games, maar door de spectaculaire gevechten uit films als Crouching Tiger, Hidden Dragon en The Matrix.
Begin 2003 krijgt Sony er lucht van dat er bij Ubi Soft Montreal iets bijzonders wordt gemaakt – nadat dezelfde studio in 2002 het enorm succesvolle Splinter Cell als exclusive voor de Xbox had gemaakt. Sony belt Mallat met het dringende verzoek om een speelbare demo van Prince of Persia voor de PS2 te maken, zodat Sony die op de komende E3 in de Sony-stand kan showen. Mallat probeert zijn enthousiasme een beetje binnen te houden. "Ik zei: geweldig, komt voor elkaar, hartelijk dank. Maar zodra ik de telefoon had opgehangen, rende ik letterlijk naar mijn team en schreeuwde ik als een wilde: we komen op de Sony-stand te staan met vijf pods! Dat was gigantisch groot nieuws, want de game was toen eigenlijk nog steeds onder de radar. Het was een intens moment dat ik nooit zal vergeten."

DIKKE HIT

Op de E3 van 2003 is het druk bij de pods waar Prince of Persia voor het eerst kan worden gespeeld. Iedereen is enthousiast. Zelfs de baas van EA komt kijken waar alle ophef om te doen is, en complimenteert het team van Mallat met hun werk. "We hadden onze E3-demo dan ook heel goed voorbereid. We hadden alles wat de game cool maakte in de zeven maps van de demo gestopt. Helaas bleken de andere maps na terugkomst echt veel slechter te zijn, dus we hadden die zomer nog heel veel werk te verrichten."
In oktober 2003 verschijnt Prince of Persia: The Sands of Time. De game werd niet meteen een hit, herinnert Yves Guillemot zich. "Het was een erg druk feestseizoen, maar uiteindelijk heeft de kwaliteit de game gered. Een middelmatige game was in die tijd geflopt. Maar als je game goed genoeg is, zullen de verkopen na de eer-

UBISOFT OP NINTENDO-CONSOLES

Terwijl Ubisoft de PlayStation-, Xbox- en pc-spelers trouw bedient met de grote stoere games in franchises als Far Cry, Assassin's Creed en Rainbow Six, serveert Ubisoft bezitters van Nintendo-consoles vaak alleen de Rayman- en Just Dance-titels – plus speciaal voor de betreffende Nintendo-console gemaakte games. Zo kreeg de Wii de Raving Rabbids-serie en twee Red Steel-games, en verscheen bij de lancering van de Wii U het verrassende ZombiU. Voorlopig hoogtepunt van Ubisofts exclusieve games op Nintendo-consoles is het in 2017 verschenen Mario + Rabbids Kingdom Battle voor de Switch.









ste moeilijke weken wel stijgen. En dat gebeurde ook. Dat was waarschijnlijk de beste ervaring in mijn leven."
Prince of Persia: Sands of Time werd een dikke hit, kreeg overal hoge cijfers en won vele prijzen. In de twee jaren die volgden verschenen succesvolle sequels en werden 17 miljoen games in deze nieuwe serie verkocht. Maar niet elke grote game van Ubisoft (inmiddels één woord) werd een succes.

RISKANTERE WEGEN

Na het voltooien van Rayman 2 wil Rayman-schepper Michel Ancel eens iets heel nieuws maken. Dat resulteert in het even ambitieuze als originele ***Beyond Good & Evil***, dat door de pers goed wordt ontvangen maar commercieel flopt. Al een paar weken na de release in november 2003 ligt de game in de uitverkoopbakken.
Volgens Ancel ligt het falen deels aan het feit dat de game in dezelfde periode verscheen als vele andere grote titels. "Spelers waren geobsedeerd door bestaande franchises, wat niet verkeerd is, maar dat pakte niet goed uit voor onze game, waarin je een vrouw met een fotocamera speelde en niet meteen duidelijk was wat je precies moest doen."
Gelukkig had Ubisoft inmiddels genoeg successen gecreëerd om het floppen van Beyond Good & Evil te kunnen incasseren. Bovendien bleef het bedrijf bereid om niet alleen op oude successen voort te borduren, maar ook nieuwe, riskantere wegen in te slaan.
Zoals met de aanvankelijk door Ubisoft uitgegeven en later ook ontwikkelde open-wereld-shooters van de Far Cry-serie. Of met de uitgebouwde minigame uit Raving Rabbids, die uiteindelijk als ***Just Dance*** goed zou worden voor 40 miljoen verkochte games. Of met een zekere serie games over een sluipmoordenaarsgilde, die een nog veel groter succes zou worden.



weetje • weetje

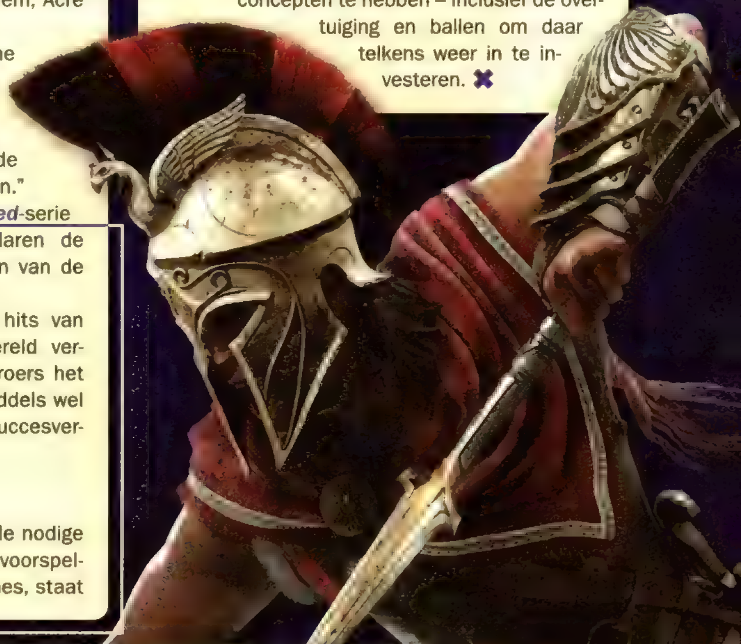
Eind 2018 kocht Ubisoft voor (waarschijnlijk) zo'n 200 miljoen euro de Nederlandse hostingaanbieder i3D.net. Dit, naar eigen zeggen, om Ubisofts onlinedienstverlening voor gamers te verbeteren. Het maakt waarschijnlijk (ook) deel uit van Ubisofts plannen om hun games streamend vanuit de cloud op elk beeldscherm beschikbaar te krijgen.

ASSASSIN'S CREED

Als er begin 2005 een nieuwe generatie consoles op komst is, begint Ubisoft Montreal met de ontwikkeling van een nieuwe Prince of Persia-game. Maar wanneer ze de engine voor de komende PS3 en Xbox 360 eenmaal hebben gebouwd en ze de prins behendig door een open wereld laten bewegen, besluiten ze die engine voor een heel nieuwe franchise te gebruiken. Geïnspireerd door het boek Alamut komen Yannis Mallat en Patrice Désilets tot een inmiddels wereldberoemd concept waarin je als mysterieuze moordenaar door het middeleeuwse Jeruzalem, Acre en Damascus sluipt.
Yves Guillemot: "Het team toonde me een demo om te laten zien hoe we de nieuwe technologie konden gebruiken om iets geweldigs te maken. Dus zeiden we: dat kan een opzichzelfstaande franchise worden. Laten we ervoor gaan."
Uiteindelijk werd de ***Assassin's Creed***-serie met 150 miljoen verkochte exemplaren de grootste franchise van Ubisoft én een van de grootste gamefranchises ter wereld.
Met dit megasucces en de andere hits van Ubisofts tientallen over de hele wereld verspreide studio's hebben de Franse broers het doel van 'alomtegenwoordigheid' inmiddels wel bereikt. En het lijkt er niet op dat het succesverhaal snel zal eindigen.

BALLEN

Nadat Ubisoft een paar jaar geleden de nodige kritiek kreeg op de gelijkvormigheid en voorspelbaarheid van de Assassin's Creed-games, staat de serie met het verrassend sterke Origins en het recente, minstens zo overtuigende Odyssey weer stevig op de kaart. Ondertussen krijgt het vorig jaar goed ontvangen ***Far Cry 5*** deze maand alweer een interessant vervolgje met Far Cry: New Dawn, wordt de lijn van Tom Clancy-games volgende maand doorgetrokken met ***The Division 2*** van het Zweedse Massive Entertainment (sinds 2008 eigendom van Ubisoft) en zal Ubisoft Singapore later dit jaar met Skull & Bones een geheel nieuwe franchise aan de immer groeiende stal van Ubisoft toevoegen.
Nu alleen nog even wachten op Beyond Good & Evil 2, zou ik bijna willen zeggen, maar dat is flauw. Want ook al heeft Michel Ancel er begin jaren negentig voor gezorgd dat de geschiedenis van Ubisoft écht kon beginnen, het bedrijf heeft sindsdien vele malen bewezen een zeer fijne neus voor ándere talenten en veelbelovende concepten te hebben – inclusief de overtuiging en ballen om daar telkens weer in te investeren. ✖









FILMS EN SERIES OP Z'N PU'S

FILMISCH

12 TV-SERIES GEBASEERD OP GAMES

Er staat nog een berg stront aan gamefilms op ons te wachten, maar er is gelukkig ook bewegend beeld gebaseerd op digitaal vermaak dat nog enige kans van slagen heeft. Wouter wijst je op een flink aantal (tv-)series die in aantocht zijn en die je weleens happy gamer kunnen maken.



RESIDENT EVIL

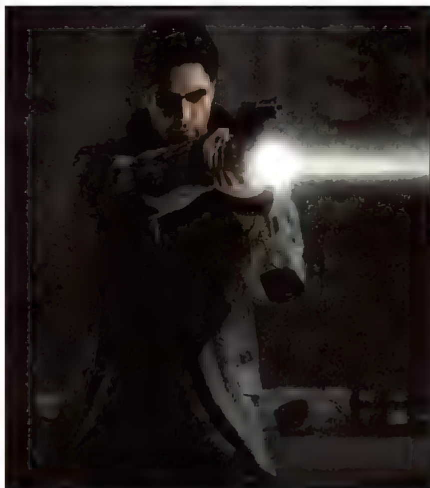
RE is terug met een revenge, zo blijkt wel uit het fantastische Resident Evil 2. Maar daar houdt het niet mee op voor Capcom, want met behulp van een serie willen ze de mythologie nog verder uitbreiden. Het project wordt ontwikkeld in samenwerking met Netflix, maar helaas ook met Constantin Films, het Duitse bedrijf dat samen met prutser Paul W.S. Anderson zes eerdere ellendige RE-films de bios in schopte. Het beginsel klinkt echter veelbelovend: het gaat over de 'inner workings' van de Umbrella Corporation en de manier waarop ze een nieuwe wereldorde willen creëren door het T-virus te laten uitbreken.



NETFLIX
DIABLO

DIABLO

Dit is nog maar een gerucht, maar wel een gerucht dat niet zomaar verdwijnt door je ogen effe dicht te knijpen. En – laten we wel wezen – het is beter nieuws dan Diablo voor mobiel! Bovendien belooft het een geanimeerde serie te worden, geproduceerd door Netflix, en dat doet me meteen denken aan het best wel fantastische Castlevania. Serieus, die gaat lós vanaf seizoen 2, dat wil je niet weten. Trouwens, dat wil je wél weten, dus ga het kijken! Het laatste wat we vernomen hebben over deze serie was een tweet van Andy Cosby (niet te verwarren met Bill), bedenker van de serie Eureka en schrijver van de Hellboy-reboot, waarin hij vertelt dat hij in gesprek is om schrijver en projectleider van Diablo te worden. Maar die tweet werd al snel gewist, dus of het écht gaat gebeuren ...



ALAN WAKE

Peter Calloway, producer van series als Under the Dome, Cloak & Dagger en Legion, gaat aan de slag met een tv-serie over Alan Wake. Dat moet niet zo heel moeilijk zijn, aangezien Alan Wake praktisch een tv-serie is waar ze een game van hebben gemaakt. Het feit dat Remedy-baas Same Lake er ook nog eens aan verbonden is, zou het proces nog beter moeten laten verlopen ... nou ja, in theorie dan.

STREET FIGHTER

Check effe de vette webserie Street Fighter: Assassin's Fist op dvd, blu-ray of ... euh, Amazon Video, en je weet ongeveer wat je moet verwachten van de serie die Entertainment One gaat produceren. Deze productiemaatschappij geeft namelijk een flinke zak geld aan de makers van het twaalfdelige Machinima-project, waarmee ze een 'faithful adaptation' moeten maken van de verhaallijn in Street Fighter 2. Capcom staat er volledig achter, dus de voortekenen zijn zo gunstig als ze maar kunnen zijn.





VAMPYR

Misschien wel een van de gekste beslissingen in dit lijstje, aangezien deze fantastische game van Dontnod nou niet bepaald de hardste hit van 2018 was. Niettemin ziet Fox 21, de studio verantwoordelijk voor Sons of Anarchy en Homeland, wel wat in het verhaal over Dr. Jonathan Reid. Daar kan ik het niet anders dan mee eens zijn, want het Londen van 1918 is een fantastische setting, de dualiteit van een arts/vampier leent zich voor prima drama en er zijn niet genoeg vampierseries op de wereld sinds het cancelen van Buffy the Vampire Slayer.



HITMAN



Er zijn al twee knettermatige Hitman-films uitgekomen, dus nu is het tijd voor een serie. Logisch, toch? Nou, aangezien John Wick-bedenker Derek Kolstad achter deze Hulu- en Fox 21-productie zit, is het in elk geval geen waardeloos plan!

LITTLE NIGHTMARES

Niemand minder dan de Russo-broers, regisseurs van Captain America: Winter Solider en Infinity War, gaan een serie ontwikkelen van Little Nightmares. Euh, Little wut ...? Ja, die game is inderdaad met weinig ophef verschenen en uit het collectieve geheugen verdwenen, meer hitte genererend vóór release dan erna. Laten we hopen dat de serie meer hoofden doet draaien, hoewel het gemaakt wordt door de studio achter de Sonic-film, en daar staan we nou niet bepaald om te springen nadat we de eerste poster hebben gezien.



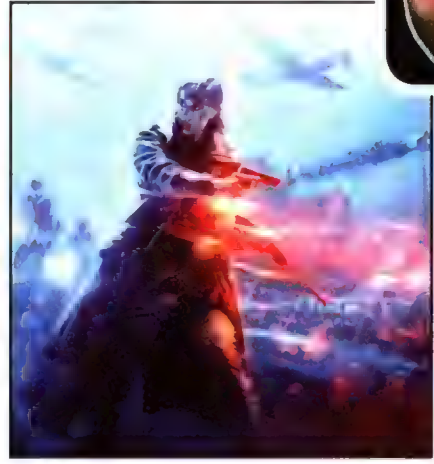
THE WITCHER

Deze serie, met Henry Cavill als Geralt of Rivia in de hoofdrol, wordt al gefilmd en komt dit jaar al op Netflix! Binnenkort hopelijk veel meer hierover op uw geliefde PU.nl en/of in ons blaadje.



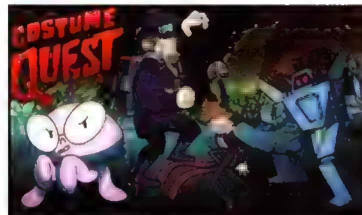
BATTLEFIELD

Ik word niet heel enthousiast van dit idee, maar ik ben dan ook niet de grootste oorlogsliefhebber die er rondloopt, dus negeer mijn mening desgewenst. Er is nog weinig bekend over deze adaptatie, behalve dat productiehuis Paramount TV de Battlefield-rechten heeft gekocht en producent/Oscar-winnaar Michael Sugar (Spotlight) in de arm is genomen om ermee aan de slag te gaan.



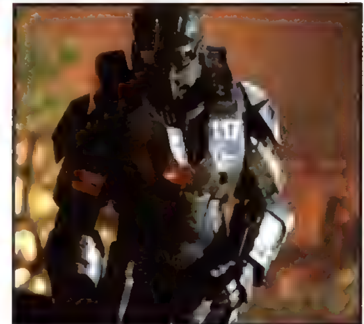
COSTUME QUEST

Double Fine, de studio van gamegrootheid Tim Schafer, heeft ooit een spelletje gemaakt genaamd Costume Quest, een schattige RPG over een koter wiens tweelingbroer wordt ontvoerd tijdens Halloween. Deel 1 is alweer negen jaar oud, terwijl het vervolg in 2014 uitkwam – en volgens sommigen is dit het beste wat de studio ooit heeft uitgebracht, terwijl anderen hun schouders ervoor ophalen. Ik zou het niet weten; ik heb geen van beide games gespeeld, maar het lijkt me een prima concept om een animatieserie van te maken. En daar is Frederator Studios (Adventure Time en Castlevania) al zo hard mee bezig geweest dat het eindresultaat dit jaar al te zien is! Je hebt echter wel een Amazon Video-abo nodig om het te checken.



HALO

Halo heeft al best een rijke geschiedenis wat betreft tv-series, beginnend met de prima webserie Forward Unto Dawn en eindigend met Halo: Nightfall, waar zoveel op werd gebitcht dat ik het niet eens dúrfde te kijken. Maar er komt weer een nieuwe poging, en deze keer krijgt het een flink budget – met dank aan tv-zender Showtime en Steven Spielbergs Amblin Entertainment. Er is nog geen datum geprikt voor de serie, maar we weten wel dat Master Chief een rol krijgt. Nog effe geduld dan maar!



LIFE IS STRANGE

Deze heerlijke episodische tienergame wordt een live-actionserie, dankzij dezelfde studio die aan de Sonic-film en de Little Nightmares-serie werkt: dj2 Entertainment. Er is nog niets over bekend en het is zelfs nog onduidelijk of ontwikkelaar Dontnod überhaupt gaat meewerken aan het project, dus dubieus is het woord! ✖



FLORIANS HARDWAREHOEK

CES 2019 EDITION

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



In deze dubbele HardwareHoek aandacht voor alle nieuwe vette gamehardware die op de CES gepresenteerd is. Check nu alvast wat we in 2019 mogen verwachten als het gaat om gamelaptops, monitoren, videokaarten, desktops en accessoires!

RUBRIEK HARDWAREHOEK

ASUS

ROG MOTHERSHIP

ASUS GOOIT HET STANDAARD-DESIGN VAN EEN GAMELAPTOP IN DE KLIKO EN KOMT MET DEZE MEESTERLIJK ONTWORPEN ROG MOTHERSHIP.

Normaal gesproken zit de hardware in het dikke gedeelte onder je toetsenbord, maar in de ROG Mothership is alles juist onder het schérm verstopt! Je kunt het toetsenbord zelfs helemaal los halen voor een heuse desktop-ervaring. Het doet een beetje denken aan een soort Surface Pro, maar dan dus voor gamers.

Buiten het feit dat dit design z'n warmte veel beter kwijt kan, is het dus ook meteen mogelijk om er superdikke hardware in te gooien, zonder dat je last krijgt van throttling. Er zitten dan ook een i9 8950HK en een RTX 2080 in, waarmee het simpelweg mogelijk moet worden om desktop-performance te evenaren. Het 17,3inch-scherm is een full-hd-paneel met 144Hz-refreshrate, 3 ms vertraging en ondersteuning voor G-Sync.



ALIENWARE

AREA 51 LAPTOP

EEN NADEEL VAN GAMELAPTOPS TEN OPZICHTE VAN DESKTOPS IS DAT JE LAPTOPS LANG NIET ZO MAKKELIJK KUNT UITBREIDEN OF UPGRADEN MET NIEUWE HARDWARE.

Oké, het is tegenwoordig in de meeste gevallen wel mogelijk om de hdd/ssd of ram-geheugen in je laptop te vervangen, maar daar houdt het vaak wel een beetje mee op. Alienware, sinds een flink aantal jaren onderdeel van Dell, springt met de Area 51 echter slim in op dat probleem, want deze machine is van alle kanten te upgraden met nieuwe hardware.

Dankzij het modulaire design is het in de toekomst mogelijk om bijvoorbeeld je processor of videokaart te upgraden, en zelfs het moederboard en de monitor kunnen verwisseld worden. Alleen aan het design zelf kun je niets veranderen, maar wat specs betreft kun je de komende jaren losgaan alsof dit een desktop is.

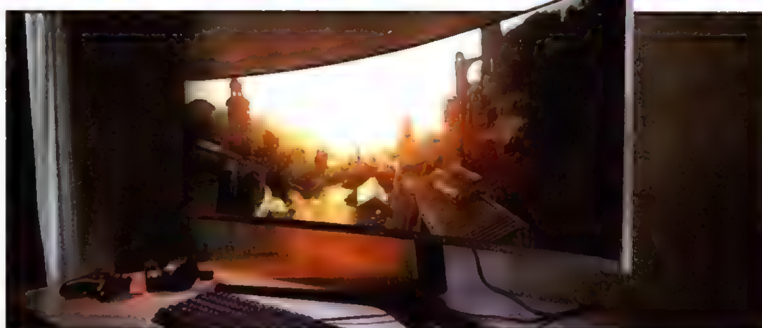


SAMSUNG / LG

49 INCH: BIGGER IS ALTIJD BETTER!

ALS HET OM MONITOREN (ÉN OOK TV'S) GAAT, GELDT ER EIGENLIJK MAAR ÉÉN REGEL: GROTER IS ALTIJD BETER!

Dat hebben Samsung en LG heel goed begrepen en beide komen dan ook met een ultrawide 49inch-monitor die zowel goed is voor werk als voor gaming. Vergeet de eerdere 49inch-monitor van Samsung; het nieuwe generatie paneel is op alle vlakken verbeterd! Zowel de Samsung- (zie foto) als de LG-monitor heeft een 32:9-beeldverhouding met een megaresolutie van 5120 x 1440, 120Hz-refreshrate, 4 ms vertraging en ondersteuning voor hdr 10. In feite betekent dat hetzelfde als twee high-end 24inch-monitoren, maar dan aan elkaar geplakt en zonder randjes om het scherm. Erg sexy, maar je moet er wel de ruimte voor hebben op je bureau.



RAZER

MESSCHERP: BLADE ADVANCED

RAZER STAAT EROM BEKEND PRACHTIGE GAMELAPTOPS MET ZO'N STRAK DESIGN TE MAKEN DAT JE ER BIJNA NIET AAN AFZIET DAT ER GRUWELIJKE HARDWARE IN ZIT.
Op de CES toonde Razer de nieuwe 15inch-Blade aan het publiek. De machine heet Blade Advanced en o mijn god: ik ben verliefd!
Aan het meesterlijke design is weinig veranderd en ondanks alle nieuwe hardware is hij niet uit zijn jasje geknapt. De Blade Advanced is binnenkort leverbaar met alle nieuwe RTX 20-series videokaarten en er komen zelfs keuze-opties voor het beeldscherm.



Zo kun je de Blade Advanced krijgen met een full-hd-scherm met 144Hz-refreshrate, maar ook met een 4K-touchscreen. Razer liet daarnaast weten ook te werken aan een full-hd-scherm met 240Hz-refreshrate(!) en een 4K-oledscherm. Wauw, een state of the art gaming laptop met een 4K-oledscherm ... Euh, waar moet ik tekenen?!

HP

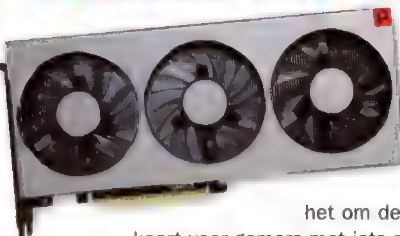
OMEN X EMPERIUM

ALS HET GAAT OM SPECS ZIJN MONITOREN NOG STEEDS MEER GESCHIKT VOOR PC-GAMING DAN DE GEMIDDELDE TV.
Zeker als we kijken naar de vertraging zitten de beste pc-monitoren op 1 ms, terwijl de beste tv's zo rond de 19 ms zitten. Toch sluiten een hoop gamers hun pc regelmatig aan op een tv, aangezien tv's vaak veel groter zijn wat betreft beeldoppervlakte. Maar wat als er nou een monitor bestond met the best of both worlds ...?
HP werkt namelijk aan een gruwelijke 65inch-gamemonitor met de naam Omen X Emperium. Het is een 4K-scherm met 144Hz-refreshrate, 384 dimming zones, 4 ms vertraging, 1000 nits helderheid, ondersteuning voor G-Sync, ingebouwde soundbar en ga zo maar door. Het is zo'n beetje de ultieme gamemonitor! Daar moet je wel dik voor betalen, want de verwachting is dat de HP Omen X Emperium zo'n 5000 euro gaat kosten. Slik!



NVIDIA VS AMD

KAARTWEDSTRIJD



NVIDIA EN AMD GINGEN TIJDENS DE PERSCO'S OP DE CES HEAD-TO-HEAD EN KONDIGDEN BEIDE NIEUWE VIDEOKAARTEN AAN.
In het geval van Nvidia gaat het om de RTX 2060, de nieuwe instapkaart voor gamers met iets minder diepe zakken, maar die wel van nieuwerwetse zaken als raytracing gebruik willen maken. De kaart moet zo'n 350 euro gaan kosten.
AMD presenteerde op zijn beurt de Radeon VII (zie foto), een high-end videokaart die de strijd aangaat met de RTX 2080 van Nvidia. In veel gevallen draait de Radeon VII iets beter dan de 2080 (de 2080Ti blijft echter de koning). De verwachting is dat de nieuwe AMD-kaart voor zo'n 600 euro verkocht gaat worden, en daar krijg je dan ook nog eens Devil May Cry 5, Resident Evil 2 én The Division 2 bij!

EINDELIJK!

OLED-MONITOREN

OLED-MONITOREN, JOH? JAZEKER, ZE KOMEN IN 2019 DAN EINDELIJK OP DE MARKT!
De reden dat er nooit eerder oledmonitoren waren (in tegenstelling tot tv's) is het gevaar voor burn-in. Op een pc is vaak lange tijd hetzelfde beeld zichtbaar – denk bijvoorbeeld aan de Windows-balk – en oled kan daar normaal gesproken niet zo goed tegen.
De techniek staat echter niet stil. Met software-trucjes is het tegenwoordig namelijk bijna onmogelijk om nog burn-in te creëren op een oledpaneel, dus kan de techniek nu ook in pc-monitoren worden gebruikt. Er zitten nog wel wat kinderziektes in de software, maar de verwachting is dat de eerste oledmonitoren eind 2019 op de markt verschijnen. Ik begin vast met sparen!



SEAGATE

HAMR-TIME!

Ssd's groter dan 1 TB zijn nog steeds peperduur en daarom wordt er nog altijd gebruikgemaakt van 'normale' hdd's, die veel goedkoper zijn, maar ook veel langzamer.
Seagate werkt aan een nieuwe techniek, Hamr genaamd, die het gat tussen ssd en hdd moet gaan opvullen. Seagate doet er nog geheimzinnig over, maar Hamr gebruikt sowieso andere headers dan gangbaar en zelfs helium om de snelheid en de opslagcapaciteit te pushen. Snelle 20TB-hdd's moeten hierdoor eind dit jaar werkelijkheid worden. ✖



TV-NIEUWS

De CES wordt door de grote tv-fabrikanten traditioneel gebruikt om te showen wat we dit jaar mogen verwachten op het gebied van tv's, en dit jaar viel ik bijna van m'n stoel van alle nieuwe technieken. 8K-tv's, mini- en microled, oprolbare oled-tv's, transparante tv's en bovenal een shitload aan 'normale' tv's, die weer vele malen beter zijn dan de 2018-modellen.
Op PU.nl ga ik elke maand los met de TV Update-features, en die zou ik de komende tijd zeker in de gaten houden!



PREVIEW

HTC VIVE EYE / VIVE COSMOS

VR dood? Ha, echt niet! Op de CES kondigde HTC maar liefst twéé nieuwe VR-headsets aan die dit jaar naast de HTC Vive Pro verschijnen.



De eerste is in feite een update van de HTC Vive Pro, maar dan met een zeer belangrijke toevoeging: eye tracking! Vandaar de naam Vive Pro Eye. De ingebouwde eye tracking detecteert realtime waar je precies naar kijkt. Hierdoor wordt alleen het beeld waarnaar je kijkt in de volle resolutie getoond, en alles daaromheen is iets waziger. Dat zie je verder niet, want het punt waar je op focust is altijd haarscherp. Het scheelt ontzettend veel grafische rekenkracht, aangezien slechts een klein gedeelte van de game in hoge resolutie draait. Dat zorgt er niet alleen voor dat minder krachtige pc's VR kunnen aansturen, maar ook dat high-end pc's juist veel zwaardere games in een hogere resolutie in VR kunnen afspelen. Het is een win-winsituatie en een gigantische stap in het vervolmaken van VR.

De tweede VR-headset wordt de Vive Cosmos en is het antwoord op de Oculus Quest, de stand-alone headset die komende lente moet verschijnen. De Vive Cosmos maakt gebruik van inside-out tracking, waardoor er geen externe camera's of sensoren nodig zijn, maar het grote verschil met de Oculus Quest is dat Vive Cosmos niet geheel standalone is. De Cosmos moet namelijk nog steeds aan een pc (waarschijnlijk draadloos) worden verbonden, maar volgens HTC kun je ook je smartphone gebruiken om de Cosmos aan te sturen.

De Vive Pro Eye moet ergens halverwege 2019 uitkomen en de Vive Cosmos staat gepland voor eind dit jaar. Prijzen zijn nog niet bekend, maar de verwachting is dat de Vive Pro Eye zo'n 1000 euro gaat kosten, en de Vive Cosmos rond de 300 euro.

REVIEW

A FISHERMAN'S TALE

Escape Rooms zijn nog altijd razend populair en het idee om via puzzels uit een kamer zien te komen, werkt ook prima in VR. A Fisherman's Tale is in feite een Escape Room, maar dan wel met een originele twist.

In A Fisherman's Tale speel je een visser die uit een vuurtoren moet zien te ontsnappen door interactie met voorwerpen en het oplossen van redelijk simpele puzzels. Het gekke is alleen dat er midden in de vuurtoren een miniatuurversie van dezelfde vuurtoren staat, maar ook een miniversie van jezelf, die exact hetzelfde doet als jij. De mindfuck is compleet als je het raam opendoet en naar boven kijkt, en daar een megagrote versie van jezelf ziet, die eveneens precies hetzelfde doet als jij, maar dan op een gigantische schaal.

Er wordt in A Fisherman's Tale meesterlijk gespeeld met deze dimensies, en het is erg cool hoe jij als speler op een miniversie van jezelf kijkt, maar er dus ook altijd op jou wordt neergekeken door een reusachtige versie van jezelf. Het geeft een toffe draai aan een bekend principe, wat alleen in VR mogelijk is en ik heb genoten van de ervaring.



Nadeel is wel dat de game als je er net lekker in zit ineens is afgelopen. Net als een normale Escape Room duurt de ervaring ongeveer een uurtje, en het is niet echt leuk om de game nog een keer te spelen, dus na een uur ben je er letterlijk klaar mee. Of je doet nog een tweede playthrough voor de gemakkelijke Platinum Trophy. Jammer, want het smaakt zeker naar meer!



SCORE:



KOTSGEHALTE:





TOBBEN MET BOTS

OVERRIDE MECH CITY BRAWL

'Vechten met mechs, daar hou jij van hè?' Zo probeerde Martin mij te verleiden om met deze game aan de slag te gaan. Maar nee, Martin; vechten met mechs, daar hou ik helemáál niet van. Niet als het een goeie game is, laat staan als het Override: Mech City Brawl is.

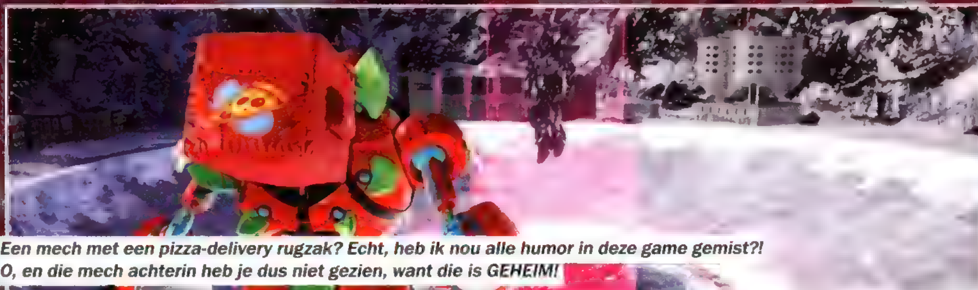
Oké, dit is de deal: jij bent een mech-piloot genaamd Megazurg-2000 (zit ik in Toy Story?) en je kiest eerst de mech waarmee je ten strijde trekt tegen de lelijke monsters. Ik koos voor Metageckon (de naam sprak me wel aan), een soort mechanische dinosaurus.
Als je vervolgens het land wáár je wil knokken hebt uitgekozen, komt er een of andere militaire dude in beeld die je brieft wat er aan de hand is: er zijn monsters en die moeten dood. Dat dus, en die ga je dus slopen.

Xenotype invasion

'Save the world from the xenotype invasion', dat is het xenofobische doel van de game (best actueel dus).
Ik begin mijn eerste missie in Tokio, want daar staat 'very easy' bij. Nou, very easy is het deze keer zeker, en dat geldt eveneens voor de volgende opdrachten in Egypte, Marokko en Mexico. Alleen de missie in Brazilië moet ik één keer opnieuw doen, maar eigenlijk kom je met button-bashen eenvoudig door dit makkelijkste niveau heen. Natuurlijk, als je doorkrijgt wat elke knop/combinatie precies doet, word je er steeds beter in en naarmate je missies volbrengt, wordt je mech sterker, maar hoewel ik nooit game, heb ik toch het gevoel dat ik dit al duizend keer eerder gedaan heb (naja, over gelezen sowieso dan).

Grafkelder

'Ah, knokken in Noorwegen! Leuk, daar ga ik komende zomer naartoe op vakantie; eens kijken hoe dat eruitziet.' Met die gedachte begon ik de iets moeilijker missies, maar ook hier zijn de omgevingen teleurstellend. Het is bijna zonde om deze game met z'n flutmonsters en qua omvang en uiterlijk trieste levels op zo'n prachtig 4k-megascherm te spelen. In welk land je ook knokt; het blijft allemaal eendimensionaal en clichématig; alleen in Egypte zakte ik opeens door de vloer en stond ik plots in een grafkelder, wat overigens verder geen toegevoegde waarde had.



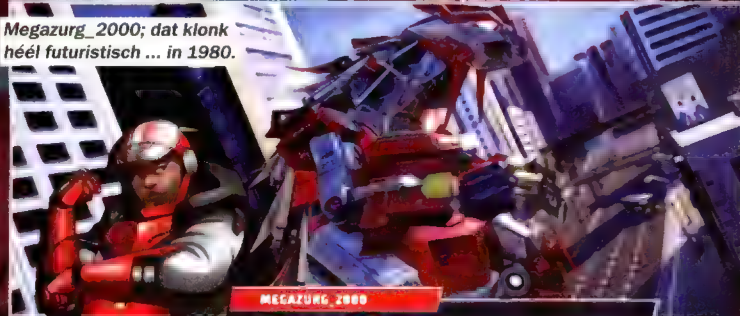
Een mech met een pizza-delivery rugzak? Echt, heb ik nou alle humor in deze game gemist?! O, en die mech achterin heb je dus niet gezien, want die is GEHEIM!

Geheim

Poeh, na Noorwegen wordt het toch wel effe serious business; ik moet naar Rusland en die missie is (ssst!) GEHEIM! Ik krijg namelijk te horen dat ik écht aan niemand mag vertellen wat hier precies aan de hand is. Jongens, wat moest ik op m'n tong bijten om niet aan Martin en Wouter te verklappen dat hier een geheime mech wordt ontwikkeld die koste wat het kost moet worden beschermd (waartegen? Tegen monsters natuurlijk – duh!).
Natuurlijk is dat varkentje (spreek uit: *svin'ya* in het Russisch) snel gewassen. Even dreig ik hier nog in conflict te komen met een vrouwelijke mech-piloot, die weliswaar aan mijn kant staat, maar waar ik een fittie mee blijk te hebben (zal uiteindelijk wel een romance worden, schat ik zo in), maar ook dat brandje wordt snel geblust.

Singleplayer

Tja, en toen was ik door alle very easy- en easy-levels heen, maar toen ik vervolgens ook de eerste 'hard' missie binnen een minuut met succes afrondde, was ik er wel klaar mee. Ik moet er voor de volledigheid bij zeggen dat ik, zoals bij alle spellen in deze rubriek, slechts de singleplayer heb gecheckt, dus over multiplayer/party modes vel ik geen oordeel.
Maar nee Martin, ik hou nog steeds niet van vechten met mechs en al helemaal niet als ik dat moet doen in een generieke game, met een suf verhaal, matige graphics en ongeïnspireerde omgevingen.
Is er trouwens nog steeds geen derde deel van Super Seducer uit ...? ✖



Megazurg_2000; dat klonk héél futuristisch ... in 1980.



Onder de grond in Egypte; hoe diep kun je zakken ...

FUCK THE POLICE

RESIDENT EV

Als het om toekomstige remakes gaat, zijn er twee waar een beetje gamer met smart naar uitkijkt: die van Final Fantasy VII en die van Resident Evil 2. Nou, op die tweede hoef je niet langer te wachten en Samuel vertelt je meteen of je er een beetje blij van gaat worden.

REVIEWS

Resident Evil 2 is 21 jaar oud, dames en heren. Als ik de afgelopen twee jaar al niet veel te vaak heb benadrukt hoe belachelijk oud ik me voel, dan heb ik dat hier nu even uitgebreid gedaan. Laat ik in plaats daarvan maar het volgende zeggen: Resident Evil 2 is oud genoeg om overal in de Verenigde Staten te mogen drinken. Pfffft. Een mooi moment om een remake van deze game uit te brengen, in elk geval ...
En hoewel remakes tegenwoordig net zo gewoon zijn als irritante politieke discussies op social media, heeft Resident Evil 2 het wel echt verdiend. De game is wellicht nooit mijn favoriet in de serie geweest (ik vond deel 1 enger en deel 4 toffer), maar het is ongetwijfeld het belangrijkste en herkenbaarste hoofdstuk van de Resi-saga. Het was ambitieuzer dan z'n revolutionaire voorganger, het innoveerde met z'n twee hoofdrolspelers en afwijkende scenario's, en met z'n onvergetelijke Raccoon City definieerde deze game hoe een zombie-apocalyps in videogames eruit moet zien. Tegenwoordig hebben we meer zombiegames dan we fysiek kunnen tellen, maar stiekem willen ze allemaal Resident Evil 2 zijn. En terecht.

Verrassen en shockeren

Capcom weet hoe je een goeie remake moet maken: de heruitvoering van de eerste game ('REmake') was immers dusdanig prachtig, tijdloos en authentiek dat het de originele ervaring volledig wist te vervangen.
Met Resident Evil 2 Remake gaat Capcom een stap verder: natuurlijk moeten de graphics imponeren en de ervaring authentiek aanvoelen, maar verder heeft de ontwikkelaar alles omgegooid. De camerahoeken zijn niet meer vast. De tankbesturing is weg. Zombies zijn slimmer, gevarieerder en moeilijker te verslaan. Puzzels zijn uitgebreider of volledig veranderd. En locaties en gebeurtenissen zijn 'geremixt'. Jij dacht precies te weten waar je de eerste Licker kunt aantreffen? Ha, mooi niet dus, vriend! Het resultaat is een game die het overlevingsverhaal van Claire en politieagent Leon inderdaad op fraaie en herkenbare wijze eer aandoet, maar die tegelijkertijd weet te verrassen en te shockeren.



weetje • weetje

Afhankelijk van hoe goed Resident Evil 2 Remake verkoopt, wil Capcom wellicht Resident Evil 3 Remake uit gaan brengen. Aan de andere kant ... de game lijkt al volledig in productie te zijn.

Voetstappen

De echte ster van de show? Zonder twijfel de graphics. Ja, Resident Evil 2 Remake is een van de mooiste games

L 2 REMAKE

die ik de afgelopen jaren heb gespeeld, en dat is deels te danken aan de toffe engine (die ook al voor Resident Evil 7 gebruikt werd) en aan slim design. De beelden weten op technisch gebied te overtuigen met haast voelbare textures: stoom ziet eruit alsof het gloeiend heet is, de stortregen zorgt voor koude rillingen en de schotwonden op zombies zien er net zo stroperig en ranzig uit als je zou verwachten.

Qua design is het heel duidelijk dat men het Raccoon City-politiebureau en de omgevingen dusdanig ontworpen heeft om te compenseren voor de vrije camera. Want waar het gevaar voorheen verborgen was achter een vaste camerahoek, zit het nu verscholen achter een zooi opgestapelde stoelen, een gang met een rare, onheilspellende bocht of een vleugel waar de stroom is uitgevallen en waarbij het enige houvast het beperkte maanlicht is dat door de kieren van een gebarricadeerd raam schijnt.

Voeg hier het uitstekende 3D-geluiddesign aan toe, waarbij je precies kunt horen waar wat gebeurt – niets »



Als zombie in een gemeenschappelijke cel heb je wel altijd genoeg te eten.



is enger dan tijdens een gevecht de donderende voetstappen van Mr. X in de kamer achter je horen! – en je hebt met gemak de meest esthetisch overtuigende survival-horror-game tot op heden. Dikke respect, Capcom!

Verminking

Op gameplay-gebied weet ik echter niet precies wat ik nou écht van deze remake moet vinden. Er is niets mis met de guns, hoor: elk geweer voelt, oogt en klinkt uniek, en het doen ontploffen van een zombiehoofd als een veredelde steenpuist voelt niet zo bevredigend als ik het nu laat klinken.

Het probleem is echter dat de over-de-schouder-gunplay van games als Resident Evil 4 (een perspectief dat agressie en precisie aanmoedigt) hier wordt gebruikt in combinatie met de claustrofobie, beperkingen en survival-invalshoek van de klassieke Resi's. In de praktijk werkt dat best oke, maar ik kon het gevoel niet van me afschudden dat de remake zich hiermee toch in een raar grijs gebied tussen de twee Resident Evil-stijlen bevindt.

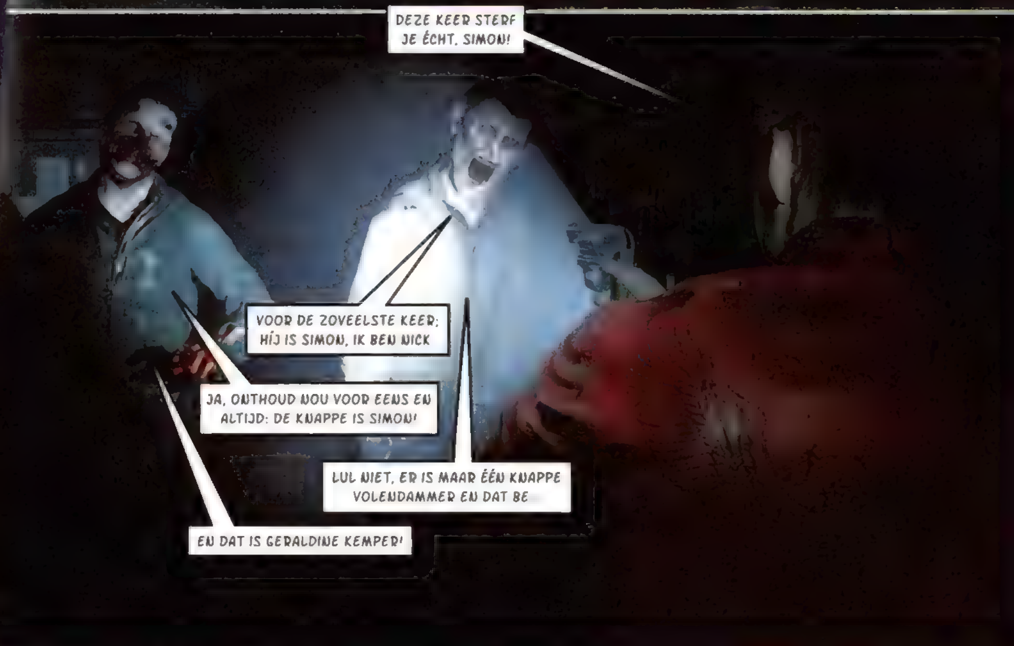
Een voorbeeld hiervan is de indrukwekkende manier waarop vijanden op realistische wijze schade incasseren, wat des te meer motiveert

NIET DE EERSTE REMAKE VAN RE 2!

RE2 is zo'n populair en toonaangevend hoofdstuk in de saga dat Capcom grote delen van z'n iconische Raccoon City meerdere keren opnieuw heeft gemaakt. Meestal als onderdeel van andere Resident Evil-games, om die aantrekkelijker te maken voor de vele fans van RE2.

In **Resident Evil 0** en **Resident Evil: Outbreak** kom je bijvoorbeeld in exact dezelfde Umbrella-fabriek en laboratorium terecht als die aan het eind van Resident Evil 2. **Resident Evil: Outbreak File #2** speelt zich zelfs grotendeels af in het politiebureau, waarbij je wederom het standbeeld moet zien te ontgrendelen om te ontsnappen. File #2 sluit zelfs naadloos aan op het begin van RE2, met de gewonde agent Marvin die in het bureau achterblijft. En de naam zegt het al: in de squad-based shooter **Resident Evil: Operation Raccoon City** moet je tijdens de gebeurtenissen van Resident Evil 2 bewijsmateriaal vernietigen in de titulaire stad.

De meest indrukwekkende 'remake'? Dat is lightgun-shooter **Resident Evil: The Darkside Chronicles**, die met z'n achtdelige scenario een volledige hervertelling van heel RE2 is. Alles komt terug: het politiebureau, Lickers, Mr. X, de gigantische krokodil, het riool, het lab et cetera. Vét.



JEZUS, BIJNA AANGERAND DOOR EEN LEVEND LIJK. EN VOLGENS DE NASHVILLE-VERKLARING IS ZOMBISEKSUALITEIT EEN DOODZONDE!

om lekker los te gaan (zoals in Resident Evil 4 t/m 6) en ze op allerlei plekken op het lichaam te verwonden. Maar je kunt nooit het maximale uit dit soort experimentele verminkingen halen omdat ammunitie nu eenmaal zo belachelijk schaars is (net zoals in Resident Evil 1 t/m Code Veronica), waardoor je dus maar gewoon domweg op hoofden blijft mikken.

weetje • weetje

De game bevat, net als het origineel, de minigames/extra modi 'The 4th Survivor' en 'The Tofu Survivor', waarbij je met HUNK en een blok tofoe (yup) het einde moet bereiken met een beperkte inventaris.

Twijfel

Combineer schaarse munitie met open ramen die je niet allemaal kunt barricaderen, zombies die zelfs na zes headshots niet altijd écht doodgaan, een moeilijkheidsgraad die zich aanpast aan hoe goed je het doet én een niet te stoppen Mr. X die je deze keer écht overal weet te vinden, en je hebt een Resident Evil-game die zich uiteindelijk voornamelijk kenmerkt door constante twijfel. Constante twijfel of ik een segment wellicht niet voorzichtiger had moeten spelen. Constante twijfel over m'n hoeveelheid kogels. Constante twijfel over of ik niet gewoon opnieuw moet beginnen.

"De meest esthetisch overtuigende survival-horror-game tot op heden. Respect!"

Deze twijfel is altijd een onderdeel geweest van de klassieke, stressvolle Resi-ervaring, maar in deze moderne remake voelt het om een of andere reden soms ongemakkelijker dan ik had gehoopt. Soms werd angst alleen maar irritatie, en dat is denk ik nooit de bedoeling geweest.

Begrijp me niet verkeerd: dit is absoluut een dijk van een game, maar Resident Evil 7 was echt vele malen enger en Resident Evil 4 is nog altijd het onbetwistbare hoogtepunt van de serie (*fight me*). Net als een meid uit Hollywood die net 21 is geworden, is Resident Evil 2 Remake aanstekelijk enthousiast, extreem fascinerend en prachtig om naar te kijken, maar ze moet overduidelijk nog wel een beetje uitvinden wat ze nou precies van het leven wil.

JA, JA ... DAT 'PAS OP, KIJK EENS ACHTER JE', DAAR TRAP IK IN DE REMAKE NIET MEER IN, HOOR

SCORE 83

Resident Evil 2 Remake lijkt aanvankelijk het perfecte huwelijk tussen de angst van de klassieke Resi's en de power fantasy van de modernere delen, maar soms zat de combinatie van deze twee werelden me toch niet helemaal lekker. *Then again*: een goede Resident Evil móet juist niet lekker zitten, toch?

SAMUEL



Je bent 10 à 15 uur bezig met een scenario; in totaal dus een uurtje of 25. Maar dan heb je je nog niet aan de toffe extra modi gewaagd!

25 UREN

18

BASICS

SURVIVAL-HORROR
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

ACHTER DE WOLKEN ...

ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN



De man wordt misselijk als ie twee seconden op de achterbank van een auto zit, maar speelde wel alle Ace Combats ooit kapot. Dus ja, dan sturen we Simon maar de wolken in met een dikke knuppel tussen z'n benen.

"Does the color of the sky mean anything special to you?" Anderhalve seconde in de game en Ace Combat laat zich al van zijn meest Ace Combatiaanse kant zien. Wie deze serie kent (en ik mag met 1034 virtuele vlieguren wel zeggen dat ik zo iemand ben), weet wat 'm te wachten staat. Dikke vette brute schietactie op kilometers hoogte, een heerlijk rauwe soundtrack en tussendoor allerlei filosofisch geneuzel over een fictieve oorlog tussen fictieve continenten die eigenlijk enkel en alleen in de lucht kan worden beslist.

Project Aces

Al sinds het begin der tijden domineert Ace Combat het genre van de arcade-vliegactie zo hard dat andere ontwikkelaars niet eens probéren om de concurrentie aan te gaan. Dat op zichzelf is al een fascinerend iets, maar nog veel raarder is het ontwikkelteam achter deze serie. Ik ben eens bij ze op bezoek geweest, een klein decennium geleden. In het hartje van Tokio, tussen wat kleine huisjes en een tramstationnetje, ligt een gigantisch plein waar een nog veel gigantischer

> **"Same shit, different day, nieuwe consoles."**



driehoekig gebouw staat. Dat is het hoofdkwartier van Namco Bandai Games.

Loop binnen en een levensgrote Pac-Man (tenminste, ik neem aan dat ie levensgroot is; geen idee hoe groot de gele pillenslikker in het echt zou moeten zijn) begroet je met zijn duim omhoog. Er staan wat oude arcadekasten en vanuit de lobby kijk je naar boven tientallen meters omhoog tegen het plafond aan. Om die open lobby heen: de ene na de andere ring waar verschillende ontwikkelteams met hun eigen games bezig zijn. Neem een verkeerde afslag en je loopt per ongeluk bij Team Tekken naar binnen. Stap op de verkeerde verdieping uit en je struikelt over de plastic zwaarden van Team Soul Calibur. Maar helemaal boven in het gebouw, in hun eigen nerdy hoekje, zit een afdeling waar de schaalmodellen van straaljagers niet op twee handen te tellen zijn. Project Aces, een groep ontwikkelaars die al sinds jaar en dag enkel en alleen bezig is met het ontwikkelen van Ace Combat-games. Een nogal rechtlijnig bestaan, omdat er sinds Ace Combat 4 nog amper écht aan de serie is gesleuteld. Maar ook de tijd lijkt daar op die verdieping geen rol te spelen, aangezien de vliegtuig-aficionado's al vijf jaar niks van betekenis hebben uitgebracht.



Gewoon Ace Combat

En dan ga je je toch afvragen: wat doen de mannen en vrouwen van Project Aces met al die jaren tijd? Ace Combat 7: Skies Unknown is het antwoord op die vraag. En om dat antwoord nog wat te specificeren: ze maken in vijf jaar tijd precies



Een gevaarlijke actie want de troep waarmee BP in 2010 de oceaan vervuilde, hebben ze nog steeds niet compleet opgeruimd. Tja, wat kan je verwachten van een oliemaatschappij die niet eens de toiletten van z'n eigen tankstations schoon kan houden.



KIRREN EN KOTSEN

Tussen twee pagina's gelul over 'hoe Ace Combat eigenlijk nooit verandert' door mag ik wel even een veer richting Japan sturen, zodat ze die bij Project Aces ergens naar binnen kunnen schuiven. Want wel helemaal nieuw: een klein handjevol missies in VR. En dat is wat, hoor. Ik start in de hangar, stap m'n vliegtuig in en voor ik het weet sta ik op een vliegdekschip te wachten tot ik mag opstijgen. Nou schrijf ik vaak dat ik iets grijnzend doe, maar nu is het letterlijk zo. Dit is zó vet! Als ik mag, ram ik die stuurknuppel naar voren, voel ik de wielen loskomen van het schip en trek ik mijn stalen vogel richting de wolken. Ik begin hardop te lachen. Dit is zo'n ongekend vet gevoel dat de honden er geen brood van lusten. Een jongensdroom, de toekomst, zien is geloven ... nou ja, vul zelf maar in. Ik kan er zeker anderhalve minuut van genieten totdat ik m'n longen uit m'n lijf sta te kotsen, want eerlijk: het is echt het slechtste idee dat ik ooit gehad heb, om een vliegtuiggame in VR te spelen. Maar toch, voor wie het langer volhoudt dan ik en mijn maag: holy shit, wat vet!

dezelfde game die ze inmiddels al sinds deel 4 aan het maken zijn. Same shit, different day, nieuwe consoles. Weinig mis mee, want deze mensen weten als geen ander hoe ze talloze vliegtuigen tot in de kleinste details moeten namaken; hoe ze dogfights tegelijkertijd toegankelijk en retespannend in elkaar draaien, en hoe je missies dankzij allerlei variabelen gevarieerd en interessant weet te houden. O ja, en natuurlijk: hoe je dat alles aan elkaar kunt lullen met een halfbakken verhaaltje dat zich achter filosofisch geneuzel verbergt om de schijn van gewichtigheid op te houden.

Het maakt deze recensie verder dan ook oersaai om te schrijven, want wie Ace Combat kent, kent ook dit zevende deel. En wie het niet kent, hoef je alleen maar te vertellen dat het allemaal weer oerdegelijk in elkaar steekt en dat het vet is. "Does the color of the sky mean anything special to you?" Nee, natuurlijk niet; doe effe normaal! Ik wil gewoon vliegen en schieten en genieten van de mooie plaatjes, brute dogfights en (klein innovatiepuntje) vette weersomstandigheden.

Maar laten we verder niet al te diepzinnig tegen elkaar gaan doen. Ace Combat is gewoon weer Ace Combat, en misschien dat het voor deeltje 8 eens tijd wordt dat de mannen en vrouwen van Project Aces eens van hun verdiepinkje afkomen. Een keer 'per ongeluk' verkeerd lopen en op een van de afdelingen terechtkomen waar wel gewerkt wordt aan vernieuwing. Hoe vet dit ook is en hoe makkelijk je er ook mee wegkomt zonder concurrentie; Ace Combat zou weleens iets meer mogen zijn dan 'gewoon Ace Combat'.



Heet die nieuwe JSF, F135 omdat ie ruim 8x duurder is dan de F16?



SCORE 70

Voor de ijzeren magen had er meer VR-content mogen zijn. Voor de VR-lozen is het een uurtje of 15 genieten van gevarieerde missies die met het DNA van Project Aces nooit door de ondergrens zakken, al blijven verrassingen of échte hoogtepunten achterwege voor de meest ervaren Ace Combat-piloten.

SIMON



15 uur voor de campaign, anderhalf uur aan VR-content en nog een paar uur met de mp, die leuk, maar niet onderhoudend is. 20 uur dus?

20 UREN



BASICS

ACTIE
PROJECT ACES
1 SPELER (8 ONLINE)
OUT NOW

VEELBELOVEND MAAR VLEUGELLAM

VANE

REVIEW · PS4

Als Samuel geen digitale vechtersbazen in elkaar beukt of cybernetische demonen naar de Filistijnen knalt, dan is ie zeer te porren voor ervaringen die verrassend vreedzaam zijn. Zoals het mysterieuze Vane ...



Vane is een atmosferische indiegame van de Japanse ontwikkelaar Friend & Foe. En dat is noemenswaardig, want dat is een studio die deels bestaat uit voormalig werknemers van Team ICO. Mensen die verantwoordelijk waren voor tijdloze klassiekers als Shadow of the Colossus; toch wel een wapenfeit dat de nodige verwachtingen met zich meebrengt. En aan die verwachtingen wordt in eerste instantie ook wel voldaan.

> **weetje • weetje**
> *In vogelvorm is het voornamelijk de bedoeling om objecten en puzzels te vinden. In kindvorm kun je die objecten vervolgens gebruiken en de puzzels daadwerkelijk oplossen.*

Het eerste halfuur tot uur van Vane is een adembenemende ervaring, waarbij je na een toffe intro al snel als een vogel over een prachtige, uitgestrekte woestijn rondvliegt. Een zandvlakte waar de ruïnes van een vergane beschaving nog net uit de duinen weten te steken en daarmee op natuurlijke wijze je nieuwsgierigheid weten te prikkelen. Verder krijg je niks uitgelegd; de game wil jouw serene vlucht niet onderbreken en laat je verder uitvogelen (pun intended) wat precies de bedoeling is. Na een paar omgevingspuzzels te hebben opgelost, valt je oog op een vijvertje gevuld met goud water. Het gouden goedje verandert jouw vogel echter in een jongetje, en dat is waar de game écht begint.

Gouden bal

Helaas is dat ook het punt waar de game z'n magische kwaliteit begint te verliezen. Waar het gebrek aan uitleg (en hints, en een kaart en wegwijzers) aanvankelijk aanvoelt als bevrijdend, wordt het na een tijdje juist frustrerend, vooral wanneer de volgende stap minder intuïtief is dan de vorige. En als je de juiste puzzel dan eindelijk gevonden hebt, is het nog maar de vraag of je erachter kunt komen wat je überhaupt moet doen om 'm op te lossen, want ook daarbij word je niet geholpen.

Gelukkig zijn de meeste puzzels op te lossen door gewoon logisch na te denken of de omgeving goed in je op te nemen (waarbij het leukste element van de game – schakelen tussen jongen en vogel en weer terug – gelukkig uitgebreid en veelvuldig wordt gebruikt), maar er zitten er ook een paar tussen die simpelweg niet leuk zijn. Zoals een erg lange puzzel waarbij je samen met een groep andere kinderen een gigantische gouden bal moet duwen, terwijl je onderweg poorten opent, paden zichtbaar maakt en obstakels omzeilt. Klinkt simpel, maar het gaat allemaal retelangzaam, werkt niet altijd goed (de bal bleef meerdere keren aan het level 'haken') en het duurt dusdanig f*cking lang dat het minstens een derde van de gehele game in beslag neemt.

"Het voelt alsof Vane op geen enkele manier z'n best doet om iets origineels neer te zetten."


Echt zo'n plaatje om op Blue Monday een bijschrift bij te verzinnen.

Doorsnee

Twee uur lang moeten aankutten met een gigantische gouden bal is extra pijnlijk als je beseft dat de game maar een uur of vijf duurt. Wie alles op z'n dooie gemakje verkent en lekker de tijd neemt, zal Vane alsnog in een dagje kunnen uitspelen. En dat is prima, want dit soort mysterieuze, atmosferische, esthetische indiegames moeten ook niet te lang duren en lenen zich perfect om af en toe weer te worden herspeeld.

Maar het is 2019, en dit is een game van de makers van ICO. In die context is Vane veel te ... doorsnee. Dit soort vrije, semi-meditatieve en zweverige indie-ervaringen spelen we ondertussen namelijk al twee generaties lang, man! Het mooiere Journey kwam zeven jaar geleden uit, en het ambitieuzere RiME nog geen twee, om maar even twee vergelijkbare voorbeelden te noemen. En Vane is, ondanks het cv van z'n makers, ondergeschikt aan beide.

Begrijp me niet verkeerd: er is niet per se iets mis met Vane, en het heeft zelfs elementen waar weinig indiegames aan kunnen tippen (zoals de lekker diepe synth-soundtrack en het indrukwekkende openingshoofdstuk). Maar het weet die kwaliteit niet vast te houden, en het voelt ook aan alsof het op geen enkele manier z'n best probeert te doen om werkelijk iets origineels of memorabels neer te zetten. En dat vind ik misschien nog wel het allerergst.

SCORE 50

Wat begint als een prachtige, serene ervaring die aan het betere werk van Team ICO doet denken, wordt al snel een onduidelijke, onoriginele en zelfs ietwat saaie indiegame die iets te hard z'n best doet om esoterisch te zijn. Rondvliegen als een magische kraai/adelaar is echter best leuk!

SAMUEL



Wie de game zo snel mogelijk wil uitspelen, kan dat wel binnen vier uur klaren. Wie zijn of haar tijd neemt, kan dubbel zo lang bezig zijn.

5 UREN

7

BASICS
FRIEND & FOE
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
1-8 SPELERS
OUT NOW

TUSSENDEEL MET LANGDRADIGE OPBOUW

LIFE IS STRANGE 2 EPISODE 2

Life is Strange 2 ging lekker van start met een sterke eerste episode, maar Episode 2 is trager, langdradig en op momenten zelfs een beetje saai. Florian was er al bang voor, want de eerste Life is Strange volgde hetzelfde patroon.



REVIEW

PS4 | PC | XBOX ONE

"De boel was net lekker op stoom, maar de snelheid gaat er in Episode 2 weer helemaal uit."

Life is Strange was een meesterlijk verhalende game, maar nu ik erop terugkijk, realiseer ik me dat de eerste episode erg goed was, het vervolg een beetje inkakte, om daarna weer top te worden in de laatste twee afleveringen. Met Life is Strange 2 zou het weleens dezelfde kant op kunnen gaan.

Cliffhanger

Van de eerste episode van deel 2 heb ik genoten, vooral omdat de introductie van de broertjes Sean en Daniel Diaz, de main characters van de game, goed in elkaar stak. In no-time voelde ik me als speler verantwoordelijk voor m'n kleine broertje, waardoor de spanning er meteen helemaal in zat. Daarnaast was er een lekkere opbouw naar de vette cliffhanger aan het einde van de eerste episode, waardoor het er alle schijn van had dat Episode 2 de shit zou worden. Maar terwijl de boel tegen het eind van Episode 1 net lekker op stoom was gekomen, gaat de snelheid er in Episode 2 weer helemaal uit en verplaatst de focus zich een beetje van de broertjes naar andere characters in de game. Het probleem daarbij is dat deze characters stuk voor stuk niet zo boeiend zijn, waardoor je nooit een échte connectie met ze krijgt. Het zijn duidelijk personages die slechts bedacht zijn om de broertjes naar de volgende situatie te loodsen, waarin jij weer een keuze moet maken.

weetje • weetje
Je maakt in dit deel al wat meer gebruik van de superpowers van Daniel, maar het draait toch vooral om de regels en de verantwoordelijkheid die daarbij komt kijken. Episode 2 heeft dan ook 'Rules' als subtitel.

Uitgerekt

De keuzes die je moet maken zijn nog steeds tof en hebben grote invloed op het verhaal, maar de weg ernaartoe is minder boeiend dan in de eerste episode. De hele opbouw van het verhaal doet denken aan de eerste Life is Strange, al is het nu iets minder frustrerend omdat je weet dat Life is Strange 1 uiteindelijk heel vet werd.
Het is een beetje zoals bij een tv-serie die oorspronkelijk uit één of twee seizoenen zou bestaan, maar omdat het zo'n succes blijkt en geld niet stinkt, worden er nog even een paar seizoenen bij geschreven. Dat leidt tot allerlei onzinnige zijweggetjes die het verhaal geen goed doen.

Captain Spirit

Wat dan weer wel cool is in deze episode, is de terugkeer van Captain Spirit. Vorig jaar kwam er een gratis korte prequel van Life is Strange 2 uit, waarin we al kennis konden maken met deze superheld, en nu komt hij uitgebreid aan bod met een eigen avontuur dat fraai in het geheel past. Het jochie heeft echt een beetje m'n hart gestolen.
Ik heb nog steeds genoten van de keuzes die je moet maken in Episode 2, maar de verpakking is op momenten dus wat saai te noemen. Ik had gehoopt dat ontwikkelaar Dontnod had geleerd van de 'tussendelen' in de eerste Life is Strange, maar dat is dus niet het geval.
Natuurlijk kijk ik nog steeds uit naar de rest van het verhaal, maar ik hoop dat Episode 3 wat meer de focus legt op de broertjes – toch de sterren van de show.



SCORE 70

Oké, elke serie heeft zo zijn minder boeiende afleveringen. Maar maakt dat een serie meteen kut? Ach welnee, je moet alleen soms een beetje door de gebakken lucht heen prikken.

FLORIAN



Er zijn hier en daar wat extraatjes te ontdekken en het is afhankelijk van welke keuzes je maakt, maar gemiddeld doe je er een uurtje of vier over.

4 UREN



BASICS
STORY ADVENTURE
DONTNOD / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

DE MEEST CHARMANTE GAME OOIT GEMAAKT!

KINGDOM HEA



XBOX ONE | PS4 REVIEW

GOLD AWARD

Is het überhaupt mogelijk dat een game waar we al dertien jaar naar uitkijken uiteindelijk niet tegenvalt? De verwachtingen van Kingdom Hearts 3 waren intussen namelijk zo hoog opgeschroefd dat die never nooit ingelost konden worden. Toch, Florian ...?



Zo, dat raadsel 'wat gaat vooruit en blijft toch altijd op dezelfde plaats' is ook weer opgelost.

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Kingdom Hearts 3 is een van de leukste en sowieso meest charmante games ooit gemaakt. De combinatie tussen Square Enix en Disney is niets minder dan magisch en zorgt voor onvergetelijke momenten, al heeft de game z'n rauwe randjes.

Zooitje

Het is meteen duidelijk dat het hier om een typisch Japanse game gaat. Kingdom Hearts 3 komt dus traag op gang en zit vol net effe iets te lange filmpjes. Voordat je zelf aan de gang kunt met de gameplay, heb je al meerdere filmpjes bekeken, en daar komt meteen het belangrijkste minpunt van Kingdom Hearts 3 om de hoek kijken: het verhaal is serieus een zooitje te noemen. Ik heb toch echt de meeste Kingdom Hearts-games uitgebreid gespeeld, maar ook ik zat af en toe te kijken naar filmpjes terwijl ik alleen maar dacht: waar de fuck gáát dit over?

THEMA'S EN VERHALEN

Elke wereld heeft z'n eigen thema en verhaal, en is bekend uit Disney- en Pixar-films. Ik wil niet alles verklappen, maar denk bijvoorbeeld aan Hercules, Monsters Inc., Frozen, Pirates of the Caribbean en Rapunzel. Elke wereld heeft een op zichzelf staand verhaal, vol met personages die je uit de betreffende films kent. De werelden zijn een feest van herkenning en ontzettend cool om te ontdekken.

Videoband

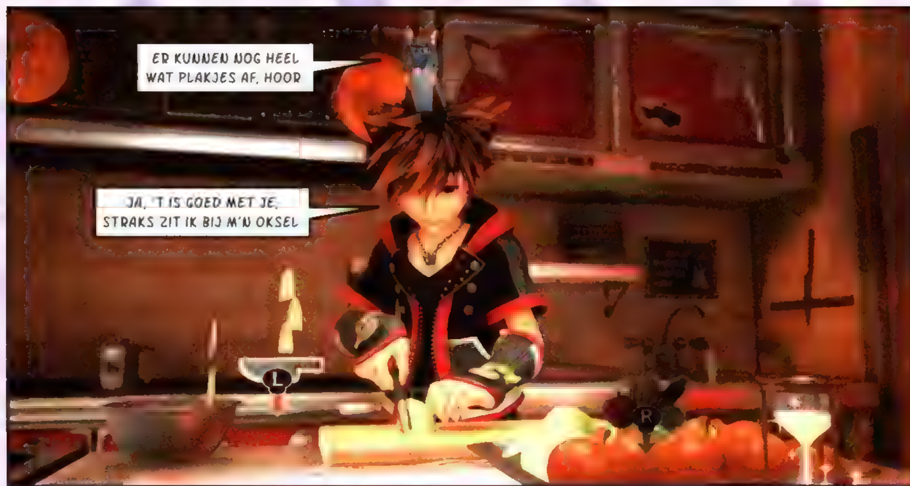
Gek genoeg heb ik me eigenlijk geen moment geërgerd aan die vage shit, en dat is vooral te danken aan de verbluffend strakke graphics en presentatie van de game. De werelden en alle bekende characters zijn belachelijk goed ontworpen. Het is ongekend hoe fraai de personages tot leven zijn gewekt en ik werd er op momenten serieus een beetje emotioneel van. Alsof je een interactieve Pixar-film bestuurt. Hier droomde je vroeger van! Het is een soort mindfuck waar je extreem vrolijk van wordt. Er is geen andere game die ik van begin tot eind met zo'n big smile op m'n smoel heb doorgespeeld.

Feest van herkenning

Kingdom Hearts 3 is meer een open-wereldgame dan ik had verwacht. Na de eerste wereld wordt namelijk duidelijk dat je zelf kunt kiezen welke werelden je daarna gaat bezoeken, al zijn nog niet alle werelden meteen unlocked. Met je ruimteschip vlieg je letterlijk naar de volgende planeet, en dat is al een game op zich te noemen. Onderweg zijn er namelijk allerlei items te vinden die je kunt gebruiken om je wapens en ruimteschip te upgraden en zijn er vijanden die je moet verslaan om door een bepaald gebied te komen. Het is goed



ARTS 3



uitgewerkt en het is elke keer een leuk uitstapje om op zoek te gaan naar nieuwe werelden.

Realtime battles

Aangezien de Final Fantasy-games jaren hebben geworsteld om tot een fatsoenlijk realtime battlesysteem te komen, was ik een beetje bang dat ook KH3

"O man, het is zo tof allemaal, het zit zo goed in elkaar, het is zo strak uitgewerkt!"

een 'net niet'-systeem zou hebben, maar gelukkig verdween die angst al snel. Het vechten verloopt een stuk sneller dan je zou verwachten van Square Enix-games en speelt eigenlijk zoals andere action/adventure-RPG's, maar dan mega-uitgebreid en fantastisch uitgewerkt. Met main character Sora kun je lekker met allerlei wapens om je heen meppen, die je on-the-fly kunt switchen – zelfs midden in een combo. Je kunt ervoor kiezen om te locken op een vijand of automatisch de dichtstbijzijnde vijand te pakken. Je sidekicks Goofy en Donald helpen je door zich eveneens te focussen op de vijand die jij te lijf gaat. Als je dat niet wil, kun je Donald en Goofy ook juist andere vijanden laten verslaan of zich laten richten op magic en cure. Het werkt helemaal top, en Donald en Goofy lopen nooit in de weg.

Team Attacks

Tijdens het vechten kun je het wapen dat je gebruikt realtime levellen naar het tweede niveau, waardoor je weer nieuwe en spectaculairdere moves vrijspeelt. Als je het dan voor elkaar krijgt om meerdere klappen uit te delen zonder zelf al te hard te worden geraakt, unlock je zelfs nog een derde niveau met de meest gruwelijke en over de top aanvallen. Alleen dit systeem zou al diep genoeg zijn voor leuke battles, maar het wordt nog gekker.

Je kunt ook regelmatig Team Attacks doen, waarbij je supervette moves kunt maken met Donald en Goofy, maar ook met de andere characters die bij de wereld horen waar je in zit.

Tot slot zijn er zogenaamde Link-moves die het feestje compleet maken. Je kunt ze vergelijken met de Summons uit de Final Fantasy-games, maar in plaats van dat je Shiva of Bahamut kunt oproepen, kun je de hulp inschakelen van Disney-personages die je op spectaculaire wijze komen helpen. Ik wil ze niet allemaal verklappen, maar denk maar aan Wreck-it-Ralph of Simba uit The Lion King. O man, het is zo tof allemaal, en het zit zo goed in elkaar; het is zo strak uitgewerkt!

Meesterwerk

Ik blijf zeggen dat alle gamers dit spel een kans moeten geven, zelfs als je geen gevoel hebt en Disney niet bijzonder vindt. Als je Disney volledig uit de game zou strippen, blijft er nog steeds een waanzinnige action/adventure-RPG over, een echte gamers-game die gemakkelijk en toegankelijk is om te spelen, maar zo veel diepgang heeft in het vechten dat het uitdagend is om te masteren. Ik begrijp heus dat het zoetsappige uiterlijk van Kingdom Hearts niet iedereen zal aanspreken, maar je doet jezelf tekort als je de game hierdoor negeert. Het is niets minder dan een meesterwerk. Vooruit, de game heeft her en der wat ruwe randjes en oké, het verhaal is echt een beetje wazig, maar over het algemeen is Kingdom Hearts 3 pure magie. Mijn verwachtingen van de game waren torenhoog, maar ik ben heel blij te kunnen concluderen dat Kingdom Hearts 3 – op het verhaal na – zelfs m'n stoutste verwachtingen heeft overtroffen. Dank je wel Square Enix en Disney, voor het maken van een game waar ik als klein ventje alleen maar van kon dromen. ✪





SCORE 90

Als je warme gevoelens hebt voor Disney-characters en -werelden, is dit misschien wel de leukste game ooit. Maar ook als je niets met Disney hebt, is dit eigenlijk een verplicht nummertje. Duurt 13 jaar, maar dan heb je ook wat!

FLORIAN



Als je alle leuke dingen onderweg compleet negeert: zo'n 30 uur. Ik heb er al bijna het dubbele opzitten en ben nog lang niet klaar!

30 UREN



BASICS
ACTION/ADVENTURE-RPG
DISNEY/SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE VAN GAMEN ZO LEKKER WARM WORDEN

WEINIG VOORUITGANG



Titel: **Ride 3**
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 59,99

De visie van ontwikkelaar Milestone is om van Ride de Gran Turismo met motoren te maken. Ik zag de potentie in het eerste deel, maar **tot mijn verbazing bracht het tweede deel helemaal niet de vooruitgang** die de serie nodig heeft om ook maar in de buurt te komen van de kwaliteit van Gran Turismo. Drie maal is scheepsrecht?

Nee, in het geval van Ride 3 niet, want het is en blijft dezelfde ongeïnspireerde middelmatigheid die we al kennen van de serie. **Twee delen lang heb ik de potentie ingezien en de hoop gehouden** dat de serie daadwerkelijk een topper kan worden, maar ik ben er nu wel een beetje klaar mee. Ride 3 blinkt nog steeds helemaal nergens in uit en blijft een middelmatige game.

Met een shitload aan motoren, onderdelen, tracks en game-modes zit het met de content wel goed, maar de gameplay is nog steeds niet boeiend en de graphics en vooral het geluid zijn om te janken. Het is zo zonde; er is prima ruimte voor een vette motorgame naast al die autoracers, maar ontwikkelaar Milestone gaat het kunstje niet flikken – dat is me na Ride 3 wel duidelijk geworden.



SCORE:

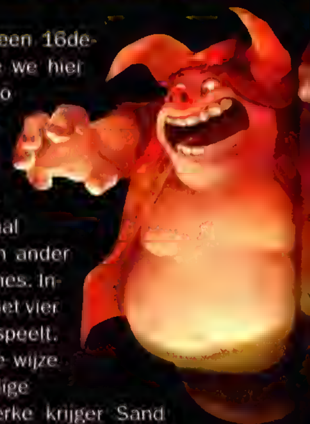


NIEUWE HELDEN VAN RAYMAN-MAKERS



Titel: **Unruly Heroes**
Platform: Switch / Xbox One / PC
Prijs: € 19,99

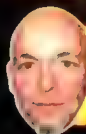
De indiestudio Magic Design Studios werd in 2015 in het Franse Montpellier opgericht door een handjevol ex-Ubisoft-werknemers. Dat daar mensen tussen zitten die aan geweldige platformers als Rayman Origins en Rayman Legends hebben gewerkt, valt duidelijk terug te zien aan hun eerste, onlangs verschenen game: Unruly Heroes. Dezelfde kleurenpracht, dezelfde wonderschone licht- en vervagingseffecten: het voelt weer betoverend. Alsof je door interactieve schilderijen loopt, springt, walljumpt en beukt. **Dat lopen, springen, walljumpen en beuken doet trouwens ook behoorlijk Rayman-achtig aan.** Net als het navigeren langs valstrikken, geheime gangetjes, bewegende platformen, puzzeltjes en afbrokkelende ondergronden. Dus is het maar goed dat Unruly Heroes een heel groot onderscheidend punt heeft ten opzichte van de Rayman-game: je speelt de game met vier verschillende personages die elk een eigen move-set hebben. En o ja: het verhaal van de game is gebaseerd op een 16de-eeuwse Chinese roman die we hier kennen – of eigenlijk niet zo goed kennen – als De Reis naar het Westen.



Dat de game is gebaseerd op een oud Chinees verhaal geeft de game net effe een ander sfeertje dan de Rayman-games. Ingrijpender is het feit dat je met vier verschillende personages speelt. De kungfu-aap Wu Kong, de wijze meester-aap Shifu, het koddige varken Ki Hong en de sterke krijger Sand Monk hebben elk hun eigen vechtstijl en speciale vaardigheden. **Die unieke skills heb je ook echt nodig om bepaalde hindernissen te kunnen passeren.** Vaak werkt dat heel specifiek: je treft regelmatig standbeelden van de personages waarbij je op de A-knop moet drukken om iets speciaal te laten gebeuren. De stok van de kungfu-aap verandert bijvoorbeeld in een reusachtig platform, of het varken wordt een ballon die langzaam omhoog zweeft. Als je in je eentje speelt, kun je wanneer je maar wil tussen de personages wisselen, maar de game wordt een stuk leuker als je hem met twee, drie of vier spelers speelt, waarbij de personages tegelijk door het beeld rennen. Maar diezelfde co-op legt ook wat problemen van de game bloot.



NO NO MORE HEROES



Titel: Travis Strikes Again: No More Heroes
Platform: Switch
Prijs: € 29,99

Als groot fan van No More Heroes was ik diep teleurgesteld toen Travis Strikes Again: No More Heroes werd aangekondigd. Of eigenlijk: toen het tot me doordrong dat het geen échte No More Heroes-game zou worden. De teleurstelling bereikte een dieptepunt toen ik de game op de Gamescom van augustus 2018 daadwerkelijk kon spelen. In een top-down view rende ik met mijn kleine Travis-mannetje door een lange gang, **daarbij gehinderd door hordes nietszeggende vijanden die ik wapperend met mijn lichtzwaardje versloeg**. Het was een flinke stap terug, zeker na de ultracoole, over de top gevechten met doorkliefde lichamen en bloedfonteinen in de semi-open wereld van Santa Destroy. En aan die constatering is maar weinig veranderd nu ik de complete game heb doorgespeeld.

De gameplay van Travis Strikes Again komt voor 90 procent hier op neer: Travis wordt met wat vijanden vastgezet tussen twee digitale muurtjes, ik ga met zijn lichtzwaard en special moves helemaal los op die vijanden, de muurtjes verdwijnen en ik loop verder naar het volgende punt waar ik samen met wat vijanden tussen twee muurtjes wordt vastgezet. **Gelukkig gebeurt dat niet alleen in de top-down view** zoals ik de game op de Gamescom speelde, want de game varieert behoorlijk met camerastandpunten. En met omstandigheden.

Zo is er een level waarin de camera zo hoog staat dat Travis nauwelijks nog te herkennen is en ik huizenblokken moet roteren om mijn weg over de plattegrond te vinden. Het volgende level toont Travis vanaf de zijkant en speelt als een platformer, **inclusief bewegende donuts als platformen.** Met die laatste zin kom ik al een beetje in de buurt van wat deze No More Heroes-spin-off tóch leuk maakt om te spelen: je weet nooit helemaal wat je kunt verwachten. Zoals ik dat verwacht bij een game van Suda51.



Wie een beetje bekend is met de games van Suda51, weet dat de soms belabberde, niet zelden onzinnig aanvoelende repetitieve gameplay toch vaak goed te verteren is dankzij de rijke Suda51-saus die eroverheen is gegoten. Die stijl doet een beetje denken aan die van filmregisseur Quentin Tarantino, **inclusief oeverloos slap gelul en achteloos gepleegd geweld.** En in het geval van Suda51 kun je daar nog wat snufjes punkcultuur, absurditeit en indiegame-invloeden aan toevoegen. Kijk dus niet raar op als je tussen de hack-'n-slash-segmenten door opeens een diepgaand gesprek voert met een groen konijn, of een racegame moet zien te winnen waarin je niet kunt sturen. Tja, als Suda51-fan wil je dat toch beleefd hebben.



OORDEEL:

Best een lekker spelletje, maar dat komt meer door het Suda51-sausje dan door de feitelijke gameplay.



Mijn voornaamste probleem met de game is dat de (dynamische) camera meestal iets te ver bij de personages vandaan staat. Daardoor zijn hun uiterlijkheden, met name hun gezichten, lastig te ontwaren, waardoor ik het moeilijk vond echt iets voor ze te gaan voelen. Uiteraard staat de camera bij co-op vaak behoorlijk ver uitgezoomd om alle spelers in beeld te houden. In die hoedanigheid is het daardoor ook lastig om acties nauwkeurig uit te voeren, wat zeker bij de eindbaasgevechten een vereiste is. Aan de andere kant: die eindbaasgevechten zijn zo geweldig dat het niet erg is om ze na een mislukking eens opnieuw te proberen. Sowieso moet je je er door dergelijke kritiekpuntjes niet van laten weerhouden Unruly Heroes een kans te geven. Zeker voor liefhebbers van de meest recente Rayman-games biedt dit spel heel wat om van te smullen.

SCORE 76

NO DOOM('S SKY)



Titel: Genesis Alpha One
Platform: PS4 / Xbox One / PC
Prijs: € 29,99

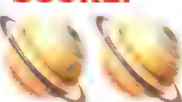
"Hé Sam, dit is wel wat voor jou. Een soort van DOOM", aldus Martin toen hij me mailde met de reviewcode van Genesis Alpha One. **De vergelijking was echter één grote list van Martin**, want deze ambitieuze indietitel heeft bijna niets met DOOM gemeen, los van het feit dat het zich in de ruimte afspeelt en het (soms) een firstpersonperspectief en (soms) guns bevat. Martin wist namelijk dat ik voor de klus zou hebben bedankt als hij had gevraagd of ik een ruimte-sim wilde reviewen die deels schipbouwer, deels roguelite, deels tower defense, deels resource-management en deels firstperson-actiegame is.

Enerzijds ben ik toch blij dat ik dit ben gaan spelen, want qua graphics en sfeer is Genesis Alpha One indrukwekkend. Het sterke gebruik van kleur, licht en motion blur **geeft je echt het idee dat je rondloopt in een scifi-film à la 2001: A Space Odyssey of Alien**. Ook conceptueel gooit de game hoge ogen. Je kunt jezelf namelijk klonen, en deze extra jij's kun je inzetten in de faciliteiten van je ruimteschip om ze beter te laten werken. Maar ze vormen óók je extra levens. En als je geen klonen meer hebt, dan is het Game Over.



Anderzijds heeft Genesis Alpha One m'n aandacht niet superlang weten vast te houden, want de gameplay weet z'n ambitieuze concepten niet te evenaren. Het uitbouwen van je schip met extra kamers is bevredigend, **maar het verkennen van buitenaardse planeten is eentonig.** De slechte FPS-gameplay is wat me het meest teleurstelde met saaie, oppervlakkige gunplay die geen enkele vorm van gewicht, kracht of impact in z'n schoten heeft. Het tegenovergestelde van DOOM, dus. Martinnnnnn!

SCORE:



COOL IDEE, SLECHTE UITWERKING



Titel: The Grand Tour Game
Platforms: PS4 / Xbox One
Prijs: € 15,-

Het idee achter The Grand Tour (vroeger Top Gear) is simpel. **Zet drie ouwe zeikerds die perfect op elkaar zijn ingespeeld in de allervetste hypercars van deze aardkloot** en je hebt een geweldige tv-serie waar miljoenen mensen met veel plezier naar kijken. Als game is het helaas een stuk minder geslaagd.

Op papier is de game van The Grand Tour een goed idee, al is het maar omdat iedereen die ook maar een beetje liefde heeft voor auto's graag een dagje zou willen ruilen met Richard Hammond, Jeremy Clarkson en James May. Dat is dan ook precies wat je doet in deze game. Je kijkt naar een deel van een aflevering en speelt de stukjes waarin de heren rijden in de hypercars zelf. **Zo speel je als het ware elke aflevering een soort ultieme manier om The Grand Tour te ervaren**, zou je zeggen. Het idee is dan ook geslaagd, maar helaas is de gameplay erg basic en heeft het met skills allemaal weinig te maken. De gameplay is super-arcady en heeft totaal geen diepgang als het gaat om handling en physics. De verpakking mag dan fantastisch zijn, de inhoud is dat dus niet.





Buiten het feit dat de besturing slecht is, is het bijna een soort racen-op-rails. Om de races 'spannend' te maken, **blijven de andere twee presentators bijvoorbeeld altijd vlak achter je rijden**, hoe goed of slecht je de race ook rijdt. Als je het heel bont maakt en een flinke achterstand hebt opgelopen, gaan ze vlak voor de finish belachelijk langzaam rijden, zodat je hen alsnog net haalt. Dat hele catch-up-systeem is super oldskool en de meeste devs hebben het godzijdank allang de nek omgedraaid, maar hier verpest het keihard alle plezier en uitdaging.

Uiteraard zijn ook de graphics en het geluid niet van het hoogste niveau, **maar dat had ik de game vergeven als de gameplay in orde was geweest.** Nu blijft het bij een cool idee met een slechte uitwerking, en beleef je eigenlijk alleen maar plezier als je naar de stukjes uit de tv-serie zit te kijken. Maar ja, wat voor nut heeft de game dan überhaupt? Erg jammer, want op papier blijft het een geniaal idee.

OORDEEL:



BACK TO THE NINETIES



Titel: The Book of Unwritten Tales 2
Platform: Switch
Prijs: € 29,99

The Book of Unwritten Tales 2 is net als zijn voorganger gebaseerd op de point-and-click-avonturen die in de jaren negentig populair waren op de pc – met name die van het lollige soort, **zoals Monkey Island, Simon the Sorcerer en Day of the Tentacle**. Maar dan dus met een andere, maar prima werkende manier van besturen: lopen met de linker-stick, een icoontje bij een voorwerp selecteren met de rechter-stick, het icoontje bevestigen met de A-knop om iets te bekijken, pakken of gebruiken. Erg handig is de functie van de X-knop; die kun je ingedrukt houden om alle interactiviteits-icoontjes in een scherm te laten verschijnen, zodat je wat dat betreft niks over het hoofd ziet. Toch bleek het een belangrijk deel van mijn spelbeleving uit te maken: dingen over het hoofd zien.



Misschien heb ik tegenwoordig te weinig geduld of speelde ik deze game niet gecentreerd genoeg, maar ik vond het allemaal niet echt opschieten, dat gepuzzel. Vaak moet je iets ook een tweede of derde keer doen of bekijken voordat je iets krijgt waarmee je verder komt, **dus als je dat in alle haast bent vergeten, kun je lelijk vastlopen**. Voor mij was het allemaal te omslachtig om na de eerste paar schermen te blijven boeien, maar als je in de jaren negentig dol was op dit genre, ga je deze ook wel trekken.

OORDEEL:

Nee, dit boek hadden ze van mij niet hoeven schrijven.

DANNY | VOLGT DE VIRTUELE SPORT

ESPORTS UPDATE



ESPORTS RUBRIEK

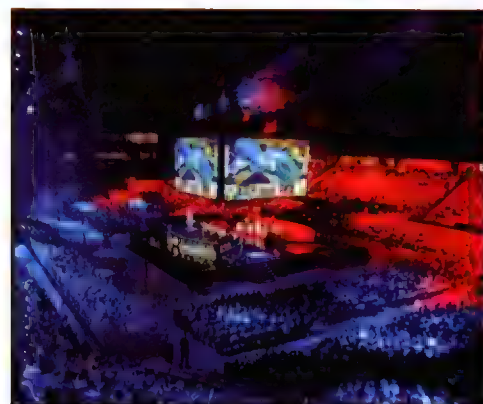
Esports is doorgedrongen tot een geheel nieuw genre. Welke dat is, lees je hieronder. Daarnaast krijgen we (opnieuw) een gigantisch esports-evenement in Nederland en is De Graafschap landskampioen!



• Esports bereikt steeds meer verschillende genres. Je hebt bijvoorbeeld sportgames, shooters en MOBA's, maar wat we nog niet hadden, waren **boerderijgames**. Daarom start GIANTS Software **de Farming Simulator League**. De competitie bestaat uit tien toernooien die worden gehouden tijdens grote game-evenementen als Gamescom en de Paris Games Week, en er is een prijzenpot van **10.000 euro per toernooi en een hoofdprijzenpot van 150.000 euro.** Teams van drie spelers strijden tegen elkaar in euh ... het stapelen van hooibalen.



• **De Graafschap is landskampioen!** Nou ja, als het om FIFA 19 op de PlayStation 4 gaat dan. **Dani Visser** is de beste FIFA-speler van Nederland. In de play-offs van de E-Divisie won hij onder meer van huidig wereldkampioen FIFA op de PS4 **Stefano Pinna**, die voor PSV speelt. Daarnaast versloeg Dani toptalent **Jimmy Donkers** van Feyenoord en routinier **Tony Kok** van PEC Zwolle.



• Het **Europese lentekampioenschap League of Legends komt naar Rotterdam.** De finale van het League of Legends European Championship wordt – net als drie jaar geleden – gespeeld in Ahoy. Toen zaten er **15.000 fans op de tribune**, en de verwachting is dat het dit jaar niet anders zal zijn. Drie jaar geleden werden **Glenn 'Hybrid' Doornenbal** en **Joey 'Youngbuck' Steltenpool** nog kampioen met G2 Esports. Dit jaar maakt alleen die laatste weer kans; hij is nu coach van Fnatic, dat op dit moment Europees kampioen is. **De wedstrijden in Ahoy vinden 13 en 14 april plaats.**

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

LEAGUE OF LEGENDS

Vanaf 18 januari: League of Legends Championships

De League of Legends European Championship finale komt in april naar Nederland, maar voordat het zover is, wordt natuurlijk eerst het reguliere seizoen afgewerkt. Elke vrijdag en zaterdag kun je wedstrijden volgen van de beste teams van Europa. Op zaterdag- en zondagavond spelen de Noord-Amerikaanse teams.

OVERWATCH

Vanaf 14 februari: Overwatch League **$1.000.000**

Het tweede seizoen van de Overwatch League begint op Valentijnsdag. Twintig teams – acht meer dan vorig jaar – gaan strijden om de titel van London Spitfire af te pakken. Daarnaast gaan de Shanghai Dragons strijden om hun eerste overwinning in de competitie; ze staan op moment van schrijven namelijk 0-40.

INTEL EXTREME MASTERS

2-6 maart: IEM Katowice

Intel Extreme Masters Katowice is een van de oudste Europese esports-toernooien. Elk jaar worden in Polen diverse esports-games gespeeld in een vier dagen durend festival. Er worden onder andere toernooien gehouden in CS:GO, StarCraft 2 en Fortnite.

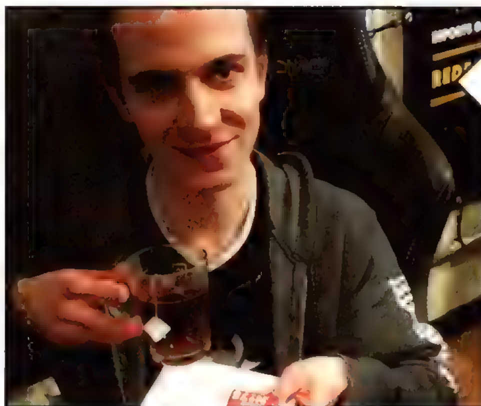
SOCIAL



"Met trots presenteren we ons eerste Rocket League-team ooit!"

twitter **Twitter @TSM**

Remco 'Remkoe' den Boer is al jaren een van de beste Rocket League-spelers ter wereld. Met zijn team werd hij onder meer derde op het wereldkampioenschap en won hij de ELeague Cup. Desondanks had hij bijna een jaar lang geen organisatie die hem (financieel) steunde. Daar is nu verandering in gekomen, want Remkoe heeft getekend voor TSM



"Weer een 3-0 overwinning! Tijd voor thee."

twitter **Twitter @G2Thijs**

Hey, daar hebben we ThijsNL! De beste Hearthstone-speler die ons land heeft voortgebracht (en voormalig Europees kampioen) behoort al een tijdje niet meer tot de wereldtop. Afgelopen januari was dat wel weer bijna het geval, al bleef hij door pech tijdens een tie-breaker net buiten de Europese elite

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 Slipperman, onze systeembeheerder, heeft ons internet afgeknepen. Hoe sturen we elkaar tegenwoordig beeldmateriaal door?
- A) We proberen het gewoon, ook al voelt dat alsof je een golfbal door een tuinslang moet zien te blazen.
- B) Via de post; zo houden we de medemens aan het werk.
- C) Door met een usb-stick heen en weer te wandelen.

2 We hebben deze maand een heel mooi verhaal over Ubisoft. Hoe heette Ubisoft vroeger eigenlijk?
- A) Soft Ubi
- B) Ubi Soft
- C) Ancel Autoschade Herstel

3 Hoe heet de kleinzoon van B.J. Blazkowicz?
- A) Billy Blaze
- B) Ben Dover
- C) Harry Balls

4 De Resident Evil 2-remake bevat een wel heel bizarre extra minigame. Welke?
- A) Eentje waarbij je de game met een konijn en een beer moet uitspelen.
- B) Eentje waarbij je de game met een soldaat en een blok tofoe moet uitspelen.
- C) Eentje waarbij je de game met een paraplu en een homp kaas moet uitspelen.

5 Hoe heet je thuisstad in Anthem?
- A) Nazareth
- B) Spanbroek
- C) Bastion

6 Waar vergelijkt Tess Milne het op de wereld zetten van een kind mee?
- A) Met het behalen van een Kill Screen in Donkey Kong.
- B) Met de ontmoeting van Faith in Dreamfall.
- C) Met het halen van level 2951 in Candy Crush.

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP DEZE SUPERVETTE SPARTAN COLLECTOR'S EDITION VAN

METRO EXODUS

(MET DAARIN ONDER MEER DE GAME, EEN STATUE, EEN PATCH EN EEN DOG TAG, ALLES VERPAKT IN EEN STIJLVOLLE NUCLEAR WASTE-TON)

PU 303 LIGT 19 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

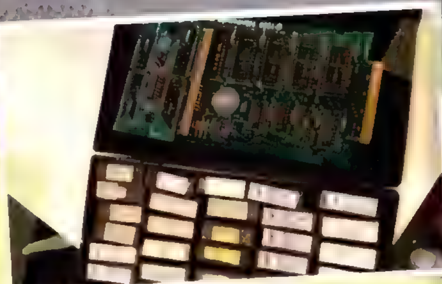
- GAAT FLORIAN COSPLAYEN IN PARIJS VOOR HET FINAL FANTASY FEST
- MOET CRACKDOWN 3 ECHT EINDELIJK EENS UIT ZIJN ... TOCH?
- RAMT SAMUEL IEDEREEN DE MOEDER IN JUMP FORCE
- RAMT SAMUEL IEDEREEN DE MOEDER IN DEVIL MAY CRY 5
- HANGT SIMON IN TOKIO ZIJN SNIKKEL IN DE CHAMPAGNE VOOR SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

DESTROYER = DESTROYED

Misschien kun je je nog herinneren dat Dennis Mons de Wonderspons wéken heeft zitten knutselen aan een enorme Destroyer van Lego. Het gevaarte heeft vervolgens maanden als een soort overwinningstrofee op de redactie gestaan, vaak met een glunderende en opvallend over-protectieve Wonderspons binnen een meter afstand. Nu, zo'n anderhalf jaar later, ligt er een zielige berg grijze Lego-stenen in een stoffige hoek van de redactieruimte.
Zou Wonderspons ooit weer de tijd en geestdrift vinden om de boel opnieuw in elkaar te zetten?





LETTERLIJK UIT DEN OUDEN DOOSCH

We vonden dit in een kast met oude consoles. Geen idee wat het is en wat je ermee kan. Er staat Nintendo op en er zitten kleine chip-achtige dingen op pootjes bij. En wat doe je als je niet weet wat het is? Dan raadpleeg je het internet. Jackpot!

Jorden Bakker @Jorden1506 · 1h
Replying to @MartinVersch00r
Iets wat altijd gedoneerd mag worden aan mij

Looks interesting

Luc Martens
SNES EEPROM board SHVC-8PV5B-01 met daarbovenop eentje voor de MegaDrive zo te zien.

John Riggs @johnbluerigg · 2d
Replying to @the_ghostmen @MartinVers
Looks like a NES board, snes test board and some roms from prototypes

Robert Hoogendoorn
Dude, ik heb geen idee hoe je het aan de praat krijgt, maar ik vind het nu al tof :)

HUNANAHU
Fucking goud!
1

Nino
Ken nog wel iemand die het op Marktplaats kwijt kan

Volgende keer beter @Crazydan... · 2d
Replying to @MartinVersch00r
Lijkt wel een SNES of NES prikbord voor software. Kan goed eens flink veel geld waard zijn

Reinout Haank
Replying to @MartinVersch00r
Ik weet dat het machtig interessant is, maar daar houd mijn expertise op.

Luc Martens · 2d
Oude meuk, niets waard. Als je wilt kom ik het wel ophalen voor je, bespaart je de wandeltocht naar de container.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube
YOUTUBE.COM/
POWERUNLIMITEDTV



INSTAGRAM.COM/
POWERUNLIMITED


TWITTER.COM/
POWERUNLIMITED





GEZELLIGHEID

Deze twee hitmachines op pootjes, bekend van klappers als Aan de Playa, Dom Lomp & Famous, YouTube Money en Sukkel voor de Liefde, hebben Resident Evil 2 gespeeld. En dat was lachen; kijk maar eens naar die blije hoofden. Spacekees was er ook, maar helaas te laat voor deze fradie foto. De video met Big 2 en Spacekees vind je natuurlijk bij ons op de site, maar dat weet je nu wel.

DONNY FLEX EN Z'N GOUDEN DOOSCH

Dit is Donny van Console Variations en hij kwam effe bij ons op de redactie flexen met zijn 24-karaats gouden Wii. Ja, je leest het goed: een Nintendo Wii van goud! Deze glimmende machine werd gemaakt door THQ, dat ooit lucht kreeg van het feit dat de Queen van Engeland gek is op Wii Bowling. Dus stuurde de uitgever mevrouw de koningin een gouden Wii, compleet met de nieuwe partygame van THQ. Alleen mogen de wachters aan de poort niks aannemen, dus ging de console weer retour. THQ ging een paar jaar later failliet (hoe dan?!) en de gouden Wii belandde op een veilingsite. Nu ligt het blinkende apparaat dus in de vitrine bij Donny, naast tientallen andere bijzondere consoles met allemaal een eigen verhaal. Check PU.nl voor de video met Donny!

















EEN KIJKJE IN DE KEUKEN VAN PU

Voor velen blijft het een mysterie hoe het er nou precies aan toe gaat op de redactie van een gamemagazine. Wat vreten die gasten nou uit de hele dag? Daarom ging Eelko eens langs en nam hij een kijkje in de keuken van Power Unlimited. Wat hij daar aantrof, stelde eerlijk gezegd niet zo veel voor. Sterker nog, hij kan zich niet herinneren dat hij ooit een treuriger keuken heeft gezien dan die van Power Unlimited. De kastjes liggen vol non-descripte rotzooi, de koelkast doet zijn best om wat stinkende left-overs fris te houden en op het aanrecht staat een Winnie de Poeh-beker omringd door random leeg geslobberde flesjes bier. Ernstig gedeprimeerd verliet Eelko de redactiekeuken. Meer spannende redactieverhalen? Volgend nummer nemen we een kijkje achter de schermen bij je favoriete magazine!

FRAMEDROP

JORDI PETERS

VANDAAG IS MIJN EERSTE DAG BIJ DE POLITIE, MAAR ER KLOPT IETS NIET...

...ALLE LICHTEN ZIJN UIT EN ER IS GEEN LEVENDE ZIEL TE BEKENNEN...

GESTOMMEL ACHTER DEZE DEUR...

WIE... OF *WAT* SCHUILT DAAR ACHTER?

WAT IS ER HIER IN VREDESNAAM AAN DE HAND...?

VERRASSING!!!

LEON, VAN HARTE WELKOM BIJ DE RACCOON POLITIE!

KIJK EENS? HIER IS JE BUREAU EN EEN DONUT. GA MAAR LEKKER BOEVEN VANGEN, KNUL!

OM 4 UUR IS ER EEN BORREL.

M'N EIGEN COMPUTER! WOOOOW!

ZO'N REMAKE IS TOCH NOOIT HELEMAAL ZOALS JE JE HET ORIGINEEL HERINNERT...

Press ⊗ to use printer.

